COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2009 5月号 No.108
平成21年5月1日発行(毎月1回1日発行) 第10巻 第5号 通巻108号

月刊 ARCADIA アルカディア

特別定価690yen
eb! enterbrain



◉攻略特集
ブレイブルー
鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
すっごい!アルカナハート2
STREET FIGHTER IV
MELTY BLOOD Actress Again
LORD of VERMILION 新たなる胎動
三国志大戦3 蒼天の龍脈

闘劇'09
小説 悠久の車輪 ～Eternal Wheel～ Heritage

ビート・レイジング
beatmania IIDX 16 EMPRESS
pop'n music 17 THE MOVIE

◉新作最新情報
弐輪 —NIRIN—
レイジングストーム
プロジェクト ケルベルス
クイズマジックアカデミー6
豪血寺一族 祭 先祖供養
悪魔城ドラキュラ THE ARCADE
Daemon Bride

全コマンドリスト掲載!
THE KING OF FIGHTERS XII

いよいよ稼動開始! 全力攻略!!
機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム NEXT



ふらっと、ゲーセン。

峠のスピードバトルに

ハルマハマル

頭文字D ARCADE STAGE 5





最速のプライド、さらに高みへ。漫画「頭文字D」をモチーフにしたドライブゲーム最新作「頭文字D ARCADE STAGE 5」始動！日本全国のドライバーと"最速"を競う「全国対戦」や、総勢30人の原作キャラに挑む「公道最速伝説」をはじめ、「タイムアタック」や、「店内対戦」などの多彩なモードで熱くなれ！豊富なパーツで愛車をチューニングする楽しみもあるぞ！走り屋魂に火をつける最速バトルに、君もきっとハマル！



URL http://initiald.sega.jp/



いいこと、あるかも。


ライバルなど、いない。
THE KING OF FIGHTERS KOF 15th ANNIVERSARY
©SNK PLAYMORE
TAITO Type X²



KOF RE·BIRTH
CHALLENGER
KYO KUSANAGI
25
ATHENA ASAMIYA
CHALLENGER
MAX
MAX
CHALLENGER
TERRY BOGARD
59
RALF JONES
CHALLENGER
THE KING OF FIGHTERS XII™
2D格闘の歴史を変える、KOF XII(トゥエルブ)が遂に登場!
2009年4月稼働予定
©SNK PLAYMORE ※「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※掲載の画面は全て開発中のものです。※製品の仕様は改良のため予告なく変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
SNK PLAYMORE
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
www.snkplaymore.co.jp



PLAYSTATION 3
XBOX 360
RACEDRIVER GRID
レースのすべてがここにある…
数量限定!!
RACE DRIVER GRID
スペシャルエディション
発売決定
(無料ダウンロード用キャンペーンコード同梱)
＊数に限りがございます。＊スペシャルエディション販売終了後、通常版に変わります。＊キャンペーンコードのご利用期限は2009年4月30日までです。
ソフトに同梱されている、キャンペーンコードを使用すると
魅力的な8台の新車種と、2つの新しいオンラインイベントがパックになった
有料ダウンロードコンテンツ『8BALL』パックが無料でダウンロードできる。
ダウンロード可能車種
McLaren F1 GTR , TVR Cerbera Speed 12 , Mitsubishi Lancer Evolution X , Honda S2000 , Nissan GT-R (S-G2008) , VW Nardo , Pontiac Firebird Trans AM , Volvo C30
好評発売中!!
様々なレースシーンが、あなたを待っている!
リアルな対戦が、戦いをさらに熱くする!
自分のチームで、世界を駆け抜けろ!
[コードマスターズ公式サイト] http://codemasters.jp/
CERO A 全年齢対象
価格 6,800円 (税込 7,140円) ジャンル：レーシング PS3：1人プレイ(オンライン通信時 最大12人プレイ) Xbox 360：1人プレイ(Xbox Live対応 最大12人プレイ)
カスタマーサポート 011-204-6339 受付時間 10:00～17:00 月～金(祝日及び弊社指定休日を除く) ※ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答しておりません。※通話料がかかります。
© 2007 The Codemasters Software Company Limited("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licenced by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters.
"PlayStation" および "PLAYSTATION" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。 Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。
codemasters

目次

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
アルカディア
COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

2009年5月号
No.108



今月の表紙
「機動戦士ガンダム
ガンダムVS.ガンダムNEXT」

ついに稼働が開始されたNEXT！ 前作よりも大幅に追加されたモビルスーツ群。こだわりの機体性能を体験すべく、全モビルスーツに搭乗してみてほしい！ 本誌でも今号は総力特集をしているので、早速チェックしてみてほしい！
（記事は6ページより）

Illustration by 大河原邦男

©創通・サンライズ
©創通・サンライズ・毎日放送

巻頭特集 P006～
全モビルスーツの基本動作を網羅！
キミは、どのモビルスーツを選ぶのか!?

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT

稼働目前 P036～
今度のKOFは今までとは一味も二味も違う！
新対戦セオリーから全キャラ技表までマルっと掲載!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ XII

イベント P076～
ついに始まった「ふぁん散歩」！
新Ver情報やプレゼントも充実!!

LORD of VERMILION 煉獄への誘い

予選開始 P052～
全国地方予選が始まった闘劇'09！
キミは勝利の栄冠を勝ち取れるか!?

闘劇'09
-SUPER BATTLE OPERA-
THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT



「機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT」
©創通・サンライズ
©創通・サンライズ・毎日放送

掲載ゲーム（50音順）

読み物

広告

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555（代表）

祝稼働！大増量攻略開始!!

機動戦士ガンダム
ガンダムVS.ガンダム NEXT ネクスト

いよいよ稼働開始となった、この春一番の注目タイトル『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT』。今月は、システム系の解説に加えて全機体の攻略・変更点解説など超特大ボリュームでお届けするぞ！

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2009年3月18日（稼働中）
■使用基盤：SYSTEM256専用



レバーは基本的に機体の操作に使用する。上下左右で機体を動かし、そこに特殊な操作での移動が加わる。

また、一部の射撃や格闘攻撃は、レバーを入れつつ攻撃することで性質が変化することを覚えておこう。

射撃ボタンは、その名前の通り射撃に使用する。射撃武装の性能は機体ごとに異なるので、それらについては各機体攻略を参照してほしい。

格闘ボタンも同様。基本的には格闘攻撃に使用するが、まれに格闘攻撃が無い機体などがあるぞ。

ジャンプボタンは、ジャンプ、ブーストダッシュ、NEXTダッシュといった各種移動に関係する動作に使用するボタン。なお、そのどれを使っても、画面下に表示されているブーストゲージを消費し、0になったときにそれらは使用できなくなる（使わなければ一瞬で回復する）。

ターゲット切り替えボタンはロックオンする敵の切り替えに使う。こまめに使って敵の位置を把握しよう。

移動
レバーを入れることで機体が移動する。ジャンプボタンを使う行動と違い、ブーストゲージは一切消耗しない。

ジャンプ
ボタンを1回押すことで機体が上空に飛び上がる。ボタン押しっぱなしで、ブーストゲージがある間は上昇し続けることが可能。

ステップ
レバーを同じ方向に連続して2回入力することで、入力した方向に素早く移動する。2回目の入力の長さで、移動距離が変化する。

NEXTダッシュ
ジャンプボタンを素早く2回押すことで、それまでの行動をキャンセルして高速移動へ移行する。使用時はブーストゲージを消費する。

射撃
射撃ボタンを押すことで、機体ごとに用意された射撃攻撃を繰り出す。弾切れ時には、ボタンを押しても攻撃はできない。

格闘
格闘ボタンを押すことで、格闘攻撃を使う。格闘攻撃はどこでも出せるが、基本的に射程は短いので近距離で狙おう。

サブ射撃
射撃ボタン＋格闘ボタンで出る攻撃がサブ射撃。メイン射撃とは違った攻撃方法を持ち、機体ごとに大きく性質が異なる。

特殊射撃
射撃ボタン＋ジャンプボタン同時押しで使える。メイン射撃、サブ射撃のほかに、もう一つ武装を持っている場合に使用できる。

特殊格闘
格闘ボタン＋ジャンプボタン同時押しで、通常とは違った格闘攻撃が出せる。強力なものや、扱いの難しいものが多いことが特徴。

ターゲット切り替え
ターゲット切り替えボタンを押すことで、ロックオンする相手が切り替わる。こまめに切り替えて敵を捕捉しよう。

モビルアシスト
射撃＋格闘＋ジャンプボタンで、固有の支援機を呼んでアシストしてもらう攻撃。回数や攻撃方法は、機体ごとに大きく異なる。

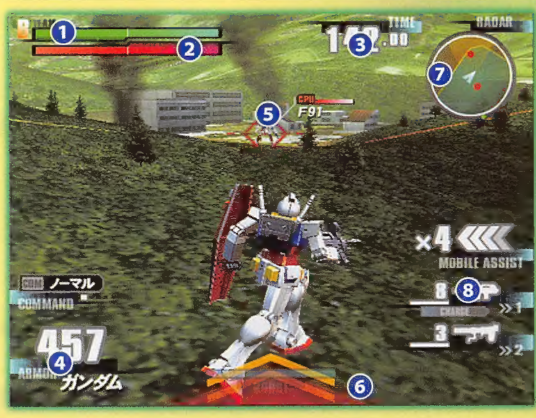
スタートボタン
一人用ではCPU僚機の行動方針の変更、同時プレイでは自身の損害状況（耐久力）を味方に伝える際に使用する。

シールドガード
レバーを素早く⬇⬆と入力することで、シールドを持つ機体はシールドガードが可能。前作とは入力方法が違うので注意しよう。

変形
一部の変形が可能な機体は、ジャンプボタン押しっぱなしでレバーを素早く同じ方向に2回入れることで、変形行動が可能。ちなみに、変形のできない機体の場合には、この入力をすることでブーストダッシュを使うことが可能。NEXTダッシュとの混同に注意。

チャージショット
これを使用できる機体は、対応したボタンを押しっぱなしにすることで固有の攻撃が使用可能。残弾数を消費しないものがほとんど。

画面の見方



①自軍戦力ゲージ
画面上部にある緑色のゲージの部分が、自軍の残りコストを表す戦力ゲージ。機体が撃破されると減っていき、これが0になると敗北になる。最大は6000。

②敵軍戦力ゲージ
自軍戦力ゲージの下にある赤いゲージの部分が、敵軍の残りコストを表すゲージ。これを0にすれば勝利。自軍同様最大は6000。

③残りタイム
作戦時間の残りを表すタイマー。初期設定では180カウントからスタート。これが0になると、戦力ゲージの量に関係無く両軍とも敗北となる。

④機体耐久力／機体名
自機の残り耐久力（数値は機体によって違う）と、その下には機体名が表示される。耐久力の上にあるのは、CPU戦用の現在の指示。

⑤ロックオンサイト
敵をロックオンすると表示される。射撃の射程外では緑、射程内では赤、格闘の範囲内では［］付きで表示される。ダウン中など無敵の相手は黄色で表示される。

⑥ロックオンアラート
敵機からロックオンされていることを警告する表示。マークの向きによって、大体どの方向の敵機からロックオンされているかが分かる。

⑦簡易マップ
自機や僚機のマップ上での位置や向き、敵機の存在（距離）などが大まかに分かるようになっている。こまめにチェックしておきたい。

⑧武装使用回数
モビルアシストや武装の残り使用回数を表す。使用回数は、時間で回復するものがほとんどで、1発ずつ次第に回復するものや、一括で全回復するものがある。

はみ出しNEXT! **システム名についての補足:**前作では(レバー入力含む)ジャンプボタン2回押しの操作名が「空中ダッシュ」だったが、今作ではNEXTダッシュが加わったことにより、若干システム回りが変化している。ステップ、NEXTダッシュ、ブーストダッシュと移動系行動が増えているので、間違わないよう今のうちに手になじませておこう。

目指せエースパイロット！ 復帰組も必見！

立ち回り ―基本編―



2on2で戦う本作では、一人の力で勝つことはできない。まずは自分の役割や、最低限知っておいた方がいいことなどを覚え、プレイに活かそう！

Text:タンカー

今作のおさらい

今作では多くの動作をキャンセル可能なNEXTダッシュシステムが導入され、過去のシリーズで常識だった「確定の硬直を射撃や格闘で狙う」というものが通用しない。どの行動にもスキが無くなるので、敵機への射撃武装の軸合わせと、相手のブーストゲージ量を把握することが重要になる。特に後者は"超"が付くほど重要で、着地硬直はNEXTダッシュですらキャンセルできず、確実なスキとなる。今回は、いかに確定の硬直に攻撃を当てられるか？ が勝敗に影響することを覚えておこう。

機体性能やコストで立ち回りが大きく変わることもシリーズのだいご味。コストは3種類に分かれ、3000、2000、1000が存在。数字が高くなるにつれ基本的な性能が強化されるほか、行動のバリエーションが多いため、重要な役割を担うことになる。

機体性能で大まかに役割を分けると、射撃と格闘を平均的にこなせる汎用機、ロックオン距離が長めに設定されていて、後方からの援護射撃が得意な支援機体、機動力が高く射撃武装が乏しい代わりに高威力や当てやすい格闘を持ち、近距離を得意とする格闘機となる。こちらについては右のコラムで説明しているので、よく読んでおこう！



何事も基本が大事。最初に変なクセが付くと直すのが大変。必要最低限は押さえたい。

機体タイプ別・立ち回りの基礎

TYPE 汎用機体

基本的に射撃・格闘ともに使いやすいのが汎用機体。扱いやすく、入門機体としてはうってつけだ。ゲームの基本に忠実に戦うことが可能なため、事故が少なく安定した実力を発揮でき、上級者が好んで使うケースは多い。

具体的な動きとしては、中間距離でのけん制で相手を崩すこともでき、そこに格闘を狙うといった状況に応じた攻めが可能。

ただし、遠距離戦では支援機体の方が優れている場合が多く、近距離戦では格闘機体におよばないため、中間距離でいかにうまく立ち回れるかがカギとなってくる。



汎用機体はガンダムやインパルスガンダムなどが該当する。際立つ特徴こそあまり無いが、使いやすく安定した実力が出せる。

TYPE 支援機体

支援機体の役割は、僚機を後方から援護することがメイン。そのため基本的にロックオン可能距離が長く、射撃武装を豊富に備えている。僚機の選択が最も重要とされる機体であり、例えばどちらも支援機になってしまうと、簡単に距離を詰められてしまう。支援機体の僚機には、汎用or格闘機体を選びたい。

基本的な動きとしては、後方から相手の着地を狙いつつプレッシャーをかけていき、相手を動きにくくさせること。また、支援機体は特殊な射撃武装がある場合が多いので、それらの武器も有効活用しよう。



中～遠距離からの援護は得意だが、近寄られると不利になる。敵機との距離をうまく離すことが重要。

TYPE 格闘機体

格闘機体は小回りが利くものが多く、素早いのが特徴で、基本はその機動力を活かして一気に距離を詰めての格闘を狙うこと。威力が高い格闘攻撃が多いため、接近するまでに被弾しても格闘さえ当てられれば一気に優勢になる。最も逆転要素&不確定要素が多い機体といっても過言ではないだろう。

また、意外にも僚機を選ばないので、格闘機体×2による電撃作戦で、一気に勝負を決めてしまうような戦術も可能。今作では、今まで大きなスキをさらしていた格闘の硬直さえキャンセルできるので、一番伸びるかも!?



格闘機体は、射撃武装が乏しいものがほとんど。ガンダムエピオンには射撃武装が一切無いぞ！

復帰組に贈る 今作のキモ！

ここでは、以前のシリーズを触っており、本作での機体大幅追加を機に再度参戦するプレイヤーに向けての、ヒント的なものについて触れてみよう。

本作は『連邦VS.ジオン』などの旧シリーズと比べるとゲームスピードが速く、「付いていけない！」と思われるかもしれない。しかし、実際には以前とやること自体はほとんど変わっていないので、慣れれば昔と同じように動かせるようになるはず。とはいえ、ゲームスピードはやはり速くなっているので、目が追い付かなかったりすることはあると思う。

まずはうまいプレイヤーのプレイを観察し、どういった動かし方をしているのか、場面ごとの多用される行動などを見ることも重要となる。

また、CPU戦が遊べる環境にあるようなら、手始めにひたすらNEXTダッシュの練習をしてみよう！ NEXTダッシュを使ってのビーム・ライフルの3連射や、格闘が外れていた場合すぐにNEXTダッシュで離脱する、などが安定してできるようになれば、対戦で戦力になるなるはずだ。

何はともあれ、いきなり強くなるのは難しい。最初はリハビリを兼ねて、地道に練習あるのみ！ 動かせるようになれば、新しい世界が広がるぞ。



まずは、簡単なコースでCPU戦をクリアできるようにしてみるといいだろう。



慣れたら次第に難しいコースを選んでみる。クリアできれば、対戦でも活躍できるはずだ！

はみ出しNEXT! まずは触るべし！：いろいろと難しい話にも触れたが、まずはプレイしてみるのが一番。お気に入りのガンダムを操作するだけでも楽しいし、例えば昔のシリーズでお気に入りのアッガイが復活したから触ってみよう、という理由で始めるのも全然OK。システムの詳細や機体ごとの小ネタは、自分なりのプレイでは満足できなくなってから調べ始めても大丈夫。まずはコインを入れてみよう！

注目の新システムに迫る!!

NEXTダッシュシステム解説



今作のタイトルにもなっている「NEXT」を冠した新要素・NEXTダッシュシステム。性質や使いどころを知り、実戦で役立てよう!

Text:タンカー

NEXTダッシュシステムって何?

「NEXTダッシュシステム」は、今作で新しく採用された目玉となる要素。ジャンプボタンを素早く2回押すことで、各種動作をキャンセルしてダッシュする。ここからは、次の行動へと瞬時に移行可能だ。

この新システムを使うことで、スキの大きい射撃や格闘の硬直を軽減させることができる上に、攻撃がヒットしていた場合にはそのまま次の攻撃につなげる……、といったことが可能になる。攻撃面/防御面ともに役立つ超重要な要素なのだ。まずはこのシステムに慣れておかないと、本作で勝ちをつかむことは難しいといってもいいだろう。

例えば、射撃などを撃った際に「これ当たらないな……」と思う場面はよくあるだろう。こんなとき、撃つ前にNEXTダッシュでモーションをキャンセルすることで、ムダ弾を撃たずに済み、残弾の温存に役立つ。

ちなみにNEXTダッシュは、ブーストダッシュやステップよりも早く高速に達するので、近距離離戦において一気に距離を詰めたいときなどにも重宝する。スキを消すだけでなく、用途はいろいろと思い付くはずだ。

稼働直後ということもあり、まだまだこれから発展していくであろうNEXTダッシュ。自分なりの使い方を模索してみるのもいいだろう。



外すと痛い目を見ていた大技も、NEXTダッシュを使えば……、



途中でモーションをキャンセルできるので、比較的安全に出せる。

NEXTダッシュシステムの弱点

特徴だけ見るといいことばかりに思えるNEXTダッシュだが、短所についても解説しておこう。

まず、NEXTダッシュは着地硬直やシールドガードのモーション中には使用できない。つまり、着地硬直およびシールドガードの動作中は、本作で唯一ともいえる「確定硬直」となっている。

また、NEXTダッシュを使った後は少し浮き上がるため、本作では今までよりも空中戦が多くなることが予測される。過去のシリーズ以上に、着地硬直をどれだけうまく狙っていけるかが重要となってくるだろう。

ちなみに、NEXTダッシュ使用時の一定時間は前方にしか進めない硬直のようなものがあり、この硬直中は旋回行動や上昇ができない、ということも覚えておこう。

NEXTダッシュを使用すると、ブーストダッシュなどよりブーストゲージの消費が激しい。使い過ぎると一瞬でブーストゲージが0になり、着地硬直を狙い撃ちされてしまう。便利なシステムだからといって、使い過ぎは禁物ということだ。

NEXTダッシュ使用の際には、以上の弱点も頭に入れておきたい。



着地硬直はすべての行動が取れない。本作の課題だ。



外すと完全な硬直になってしまうガードは、多用せず考えて使おう。

NEXTダッシュシステム実戦活用例 —NEXTダッシュを使いこなせ—

NEXTダッシュを実戦で使ってみると、ただ単に攻撃モーションをキャンセルするだけ……という使い方ではすぐに限界が見えてしまう。実戦で活かすには、さまざまな動きと組み合わせていくべきなのだ。

例えば、代表的なビーム・ライフル系の3連射。これも単純にNEXTダッシュで攻撃をつなげるだけでなく、敵側のもう1機からのカットに備えて、左右にジグザグにNEXTダッシュするなどだ。起こり得る状況を予測しつつ、戦況に合わせて対応できるように使うことが重要だ。

また、大技を外してしまったからといって、即座にキャンセルしてしまわないのも手。あえて相手が攻撃してくる直前まで行動をキャンセルせず、「ブーストゲージ切れを起こしているな」と思わせ相手の攻撃を誘ってからの不意打ちなどは、かなり有効な手段だ。ただし、これはあくまで不意打ちであり、多用して相手にネタがバレてしまうと、逆に対策されてしまい手痛い反撃を受けかねないので注意しておこう。

ざっと簡単にだが実戦で起こりそうな例を挙げてみたが、これ以外にも対戦で活用できる使い方は数多くあるだろう。例を参考にしながら、実戦でありがちな場面をシミュレートするなど、自分なりの動きを探していってほしい。

とにかく、NEXTダッシュはまだまだ発展性があるシステムである。今後どのような新ネタが生まれるか?どんな使い方が編み出されるのか?現時点では予測がつかない。

余談だが、本作には「ロックオンしている相手の居る方向と逆側」にブーストダッシュをすると、ブーストゲージ消費量にペナルティがかかる。この場合、通常よりも圧倒的に多くゲージを消費するようになるが、これはNEXTダッシュにも適用される。つまり、相手と逆側にNEXTダッシュをするとブーストゲージが一気に無くなってしまうのだ。

使用の際には注意をしておかないと、気付いたらなぜかブーストゲージが0になっていた……なんてことが起こってしまう。要注意だ!



ジグザグに動けば相手を通り越してしまうことも少ないので、安全にビームを連射できる。



ピンチな状況を逆に活かすのも一つの手だ。相手の攻撃を誘え!!



ブーストゲージMAXから、相手側へとNEXTダッシュをしたときのゲージ残量がこれ。



そして、相手と逆側へ3回NEXTダッシュした結果がこれ! 明らかにこちらの方が減りが多い。

はみ出しNEXT! **NEXTダッシュの今後:**本作において最重要ともいえるシステムであることは間違い無いNEXTダッシュだが、文中でも述べたようにその性能は未知数。自由度が高いがゆえに、今後どんな新しい使い道が生まれるか分からない。攻略記事でも、今後新たな使い方・テクニックについて追いかけていきたいと思っているので、続報に期待してほしい!

待ち構えるのはおなじみのキャラたちだ!

CPU戦紹介



難度ごとに分かれたステージは、初心者から上級者までだれもが楽しめる構成。最も簡単なコースDから少しずつレベルを上げ、最難関のコースCクリアを目指そう。

Text:OYZ

CPU戦の基本事項

ゲームスタート後は、ラインを選択→機体を選択→ステージを選択といった流れになる。コースは難度別に四つあり、ノーマル難度のコースAorB、ハードのコースC、イージーのコースDに分かれる。

一人でプレイする場合には、CPUが各面ごとに決まった機体で僚機として援護してくれる。前作同様、CPUの僚機はコストが半分なので「僚機のせいで負けた」などのいい訳はできないぞ。CPU僚機にはスタートボタンで5種類の指示が出せる。状況に応じて使い分けよう。

ちなみに、ステージによっては相手の戦力ゲージが無く、指定されたターゲットを撃破することでクリアとなる場合がある。ターゲットは強力な機体が多いので、僚機と協力して戦おう。



ターゲットを倒せばクリアとなるステージがある。ここでは相手の戦力ゲージが無いので、ちょっとした違和感がある?



CPU僚機への指示は、ノーマル、集中、分散、突撃、回避と全部で5種類。状況に応じて、スタートボタンで指示を変えよう。

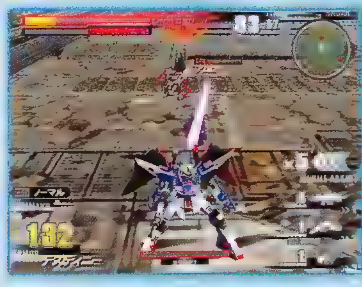
難度で分かれた四つのコース

一番簡単なコースDは、練習に最適。前半は敵機の数が1～2機と少なく、あまり攻撃してこない。初めて使う機体のときなどは、各武装を確認するといい。なお、下のルート表にあるようにステージクリアごとのルートは直線で分岐が無い。ステージ数が少なく途中に中ボスが居ないので、比較的簡単にファイナルステージまでたどり着けるぞ。

コースAorBの二つは、標準的な難しさ。1ステージ目は固定だが、その後αorβ二つのルートから選択可能。ステージをクリアするごとに、2種類のルートどちらかを選べる、といった具合だ。

その後、ステージ6で合流して中ボス戦へ。続いてステージ7&8をクリアすると、ファイナルステージへとたどり着くぞ。

最も難しいコースCは、前半から敵機が3機出現。サーチを小まめに切り替えて、戦場全体を把握しよう。敵機2機に挟まれた場合には、逃げることも必要だ。なお、ルートはコースAorBと同じで、面ごとにαorβを選択可能。最難関のコースだけあり、中ボスのクィン・マンサはかなりの強敵だ。



コースCは敵の反応がよく、こちらの着地硬直などにしっかり攻撃してくる。対戦さながらの動きが必要だ。

中ボス紹介



エルメス

シャア専用ゲルルグと共に登場するエルメス。上空を旋回しつつ、複数のビットで攻撃してくる。遠距離から攻撃できる武装が効果的か。



サイコガンダム

サイコガンダムの指先から発射される複数のメガ粒子砲は脅威。ただ、本作のサイコガンダムにはビーム兵器が通用する。意外に簡単!?

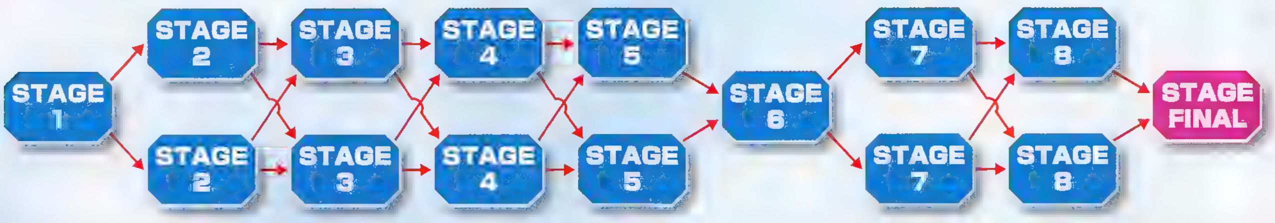


クィン・マンサ

最難関のコースCに立ちはだかるのは、プルツーの操るクィン・マンサ。巨大MSにもかかわらず、俊敏な動きで一気に距離を詰めて攻撃してくる。

CPU戦ルート図

<コースA、B、C>



<コースD>



はみ出しNEXT! CPU戦補足:中ボスで登場する機体もターゲット機扱い。これを撃破すればステージクリアとなる。ターゲット機はある程度敵機を撃破しないと登場しない。ちなみに、中ボス最強はクィン・マンサ。大容量のファンネル、各種メガ粒子砲、距離を詰めてからのビームサーベルなど、多彩な攻撃を繰り出す。その上、モビルアシストで4機の量産型キュベレイを呼ぶぞ。



アッガイ

スーパー癒し系機体として初期『VS.』シリーズで大人気のアッガイが、ついに本作で復活だ!! 愛らしい動きで敵を幻惑しろ!

コスト	1000

Text:タンカー

ここがオススメ!! アッガイ

普通とはちょっと違う機体を選びたいという人、カワイイもの好きの方にオススメ！　低コストということもあり扱いは難しい部類の機体だが、うまく使えるようになったときには、面白さも増すだろう。

アッガイ隊で相手をほんろう!

特殊格闘のアッガイ隊は、入力時のレバー方向で性能が変化する特殊武装。まずはそれぞれ性能を把握しないと戦えない。しっかり覚えよう！

レバーニュートラルではアッガイが相手へ抱き付き、一定時間機動力を低下させる。ヒット時には一気にたたみかけることが可能。僚機と連携を取れば、相手は逃げ切れないだろう。レバー⬅or➡＋特殊格闘では、アッガイが相手へ突進して格闘攻撃を繰り出す。攻撃時間が長く、ヒット時には簡単に追撃可能なので、これを主力に。NEXTダッシュで硬直を消しながら連続使用することで本体を隠せるので、中間距離から一気に距離を詰めるときなどに重宝する。

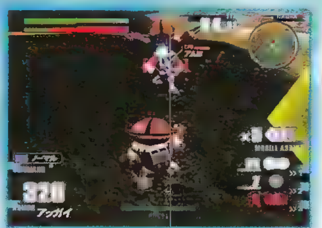
レバー⬆では、アッガイ隊を複数召喚するので当てやすい。一斉に攻撃を仕掛けるので、相手を追い詰めたときに使うと効果的だ。ただし、弾数の消費が激しいので使い過ぎには気を付けよう！

基本的にどれもスキは大きめなので、必ず使った瞬間にNEXTダッシュでスキを消すようにしよう。ブーストゲージが0の状態で使うと、まず反撃をくらってしまうので注意！


捕縛成功!　この後、爆……ではなく相手の機動力を低下させるぞ!


アッガイ隊大集合!　みんなの力で敵機の退路をふさいでしまえ!!


アッガイ隊による連続格闘攻撃だ。こっそり本体も攻撃に加わっていこう!


ちなみにこの捕縛攻撃、地味に威力が100もあることが特徴!?

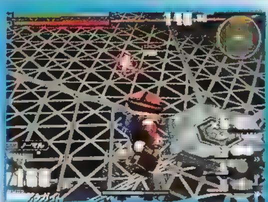
メイン射撃の性能は!?

今作では『連邦VS.ジオン』時代に比べて性能が若干変化している、アッガイのメイン射撃。

弾がばらけずに、まとまって撃てるようになったので、かなり当てやすくなっている。当然、足を止めずに撃つことが可能なので、安心して使っていくことができるだろう。

メイン射撃の用途は、連携、ケズリと多岐にわたる。ヒットして敵機をよろけさせたら、相手側へとNEXTダッシュしてサブ射撃へつなげよう！


通称アッガイダンスはできなくなっているぞ。


耐久力の低い相手は、ハルカンでしつこく狙い撃て

頼れるサブ射撃を使え!

サブ射撃のロケットランチャーは1発で相手をダウンさせることができる上に、足を止めないで撃てるのでスキが小さく、比較的気軽に使えることが強みだ。

アッガイの射撃武装において、単発でのダメージが一番大きい攻撃となっているので、格闘後の追撃や連携として使っていける。

肝心なときに弾切れを起こさないよう、常に残弾数のチェックは怠らないようにすべし！


格闘後の追撃に。ダメージはそこそこ大きいぞ!

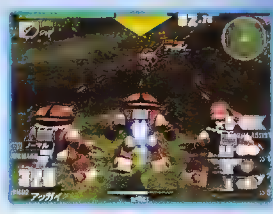

サブ射撃は、意外と下方向に射角が広いのだ。

みんなで撃てば怖くない! アッガイ隊一斉発射!

特殊射撃のアッガイ隊　同時攻撃は両脇にアッガイを1機ずつ呼び出し、頭部バルカンを一斉発射する。

この頭部バルカンはアッガイ本体の各種残弾数とは関係無いので、弾切れの心配は無用。また、銃口補正がかなり優秀なため当てやすい。連携などに組み込んでいこう。ただし、スキが大きいのでNEXTダッシュ用に必ずブーストゲージを残しておくこと！　ちなみに、アッガイ隊呼び出しは使用回数残り1でも使える。


ブーストダッシュ格闘が外れるとずっこけポーズを取る。


一斉発射はスキが大きいものの、銃口補正に優れる。

ネタに見えても意外と強力な格闘

アッガイの格闘はどれも可愛らしいポーズが見られることが特徴。

しかし侮るなかれ。腕が伸びるために意外と格闘のリーチは長く、使いやすい。頭部バルカンでよろけた瞬間などをうまく狙っていけば、かなり優秀なダメージソースとなる。

オススメはニュートラル格闘と⬅or➡＋格闘で、発生やリーチの面で優れている。ニュートラル格闘は攻撃時間が長いので、なるべくNEXTダッシュで別の攻撃へつなごう！


⬇＋格闘はドリルのように回転しながら攻撃する。


⬅or➡格闘は相手を打ち上げるので、追撃しやすい。

NEW



ターンX

武装の種類が非常に多く、その性質は特殊なものが多いターンX。オールレンジ攻撃などクセのある個性的な武装を使いこなし、激戦を闘い抜こう。

コスト	3000

Text:タンカー

ここがオススメ!! ターンX

武装や攻撃方法が、豊富にそろっていることがターンXの特徴。シンプルな機体よりも、ちょっと扱いが難しいくらいの方が使い甲斐がある……という人にぜひオススメしたい機体だ。やり込む価値はあるぞ！

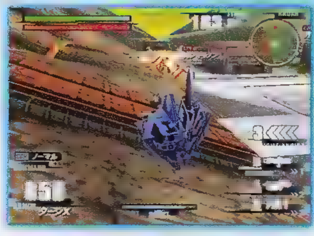
射撃武装の特徴を把握しろ!

ターンXの初期武装は特殊で、撃ち切り式のビーム・ライフルとバズーカを持つ。この二つの武装はスキが小さく、連射可能なのが特徴だ。二つの武装を撃ちつくすと、武装がマニュピレーターに変わる。マニュピレーターは一般的なビーム兵器と似たような性能だが、攻撃判定が大きいので当てやすい。

射撃チャージはシャイニングフィンガーで、攻撃中はステップをされない限り相手へと向き直りつつ攻撃する、近距離専用の技。乱戦や対格闘機戦で真価を発揮するぞ！

サブ射撃の脚部メガ粒子砲は、足を止める代わりに銃口補正が優秀で当てやすい。けん制や攻撃のつなぎなどに使おう。特殊射撃のオールレンジ攻撃は、レバーニュートラルがその場で分離攻撃、レバー入れでオールレンジ攻撃。オールレンジ攻撃は銃口補正が優秀で当てやすいが、攻撃した後はパーツが戻ってくるまで攻撃行動が取れないことに注意。

特殊格闘のワイヤークローは、ダメージは無いが相手を捕縛することが可能。そこからはさまざまな攻撃につなげられるぞ。



オールレンジ攻撃は、相手の着地を狙う感じで使うと強力。



シャイニングフィンガーは、接近戦では格闘にほぼ一方的に勝てる!



脚部メガ粒子砲は、片方だけヒットの場合強制ダウンしない。メイン射撃につなごう!



ワイヤークローで引き寄せ、マニュピレーターで追撃して攻め継続もありだ!

格闘戦でこそ本機の真価が発揮される!

ターンXの格闘攻撃には、使いやすいものがそろっている。

通常格闘は攻撃発生が早く、途中からワイヤークローへつなげたりと多彩な派生へと移行できる。状況に応じて派生を使い分けよう。

ワイヤークローからの特殊派生は、再度特殊格闘を押すことで相手を上空へ吹き飛ばすシャイニングフィンガーになり、特殊射撃でパーツを分離させて電撃を流す攻撃になる。

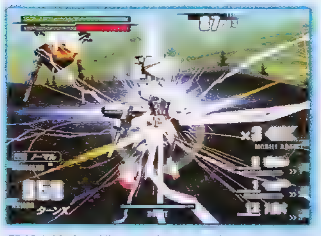
ちなみに、ワイヤークローで引き寄せた後にメイン射撃のマニュピレーターがつながる上、相手はダウンしないので一気に勝負を決めたいときのラッシュとして重宝する。

ブーストダッシュ格闘は多段ヒットの攻撃で、攻撃モーションがすぐ終わるため囲まれている際の脱出手段としても使える。

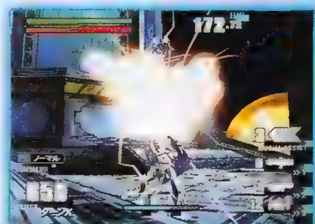
また、オールレンジ攻撃の対象が近距離に居た場合には、格闘ボタンを押すことで分離パーツによる格闘攻撃へと性能が変化して、非常に当てやすくなる。

この攻撃を一方的に当てられる場面は多いため、どんどん使っていきたい。危なくなったらNEXTダッシュを使ってすぐさまモーションをキャンセルし、パーツを回収しよう。

これらを使いこなすことで、ワンランク上の戦いができるはずだ。



電撃を流す分離からの格闘は、ボタン連射で威力が変わる。連射しまくれ!



シャイニングフィンガーのスキは大きいが、単独で当てることができれば高威力だ!



反則級の性能を持つパーツアタックは威力も意外と高め。遠慮せず使え!!



ブーストダッシュ格闘はスキが小さい。メイン射撃からつなげるなど、多くの場面で使える!

月光蝶はどう使う?

モーションが大きいため、不意打として当てることもなかなか難しい月光蝶。一応、単発でのシャイニングフィンガーから追い打ちとして使うことは可能だが、それほどダメージが増えるわけではないので、使う機会はあまり無さそうだ。



スエッソン! 援護しろ!!

モビルアシストは高性能だが、使用回数が少ないので乱用は禁物。基本的には近距離での自分用のフォローに使い、いざというときのために、使い切らず常に残しておきたい。ヒット時にはすぐにメイン射撃などにつなぎ、ダウンを奪おう。



NEW



ガンダムヴァーチェ

ガンダムヴァーチェ（以下ヴァーチェ）は、武装こそ乏しいものの、状況に応じて使い分ければ強力なモノが多い。まずは武装の特徴を把握しよう。

コスト	2000

Text:タンカー

ここがオススメ!! ガンダムヴァーチェ

汎用機体と支援機体の両方をこなせるので、この2種類を同時に使いこなしたい人にはイチオシだ！　また、ガンダムヴァーチェにはGNフィールドによる鉄壁の守りがあるため、「攻めより守り重視」という人にオススメしたい。

ガンダムヴァーチェ時は、遠距離で戦え！

ヴァーチェは動きが鈍いが射撃の威力が高く、展開中はほぼすべての攻撃を無効化できるGNフィールドを持っていることが特徴。

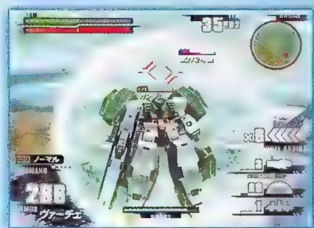
射撃はリロード時間が短い代わりに最大弾数が3発しか無く、すべて弾数共有となっているのでムダ撃ちができない。基本はメイン射撃とサブ射撃を中心に展開をしていき、相手に近寄られた際には、足を止めずに撃つことができるGNキャノンでさばいていこう！

さばき切れない場合には、GNフィールドを展開しつつ距離を取ろう。相手を振り切れなさそうであれば、GNフィールドを展開しつつ強引にメイン射撃や⬇＋格闘で相手をダウンさせにいくのも手だ。

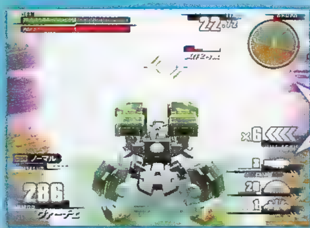
メインは遠距離戦重視になるが、武装が乏しく攻め手に欠け、相手へプレッシャーをかけづらい一面も。これを補うのが、射撃チャージのGNバズーカバーストモードだ。

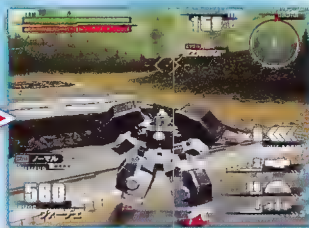
GNバズーカバーストモード中は銃口補正が優秀かつ、撃っている最中にマニュアルで銃口を動かすことが可能となっている。緑ロックオンの距離からでもうまく狙えば当てることができ、大ダメージを与えられる。これをどのタイミングで使っていくかがカギとなる。

また、当てなくても適当な位置で出しておき、敵機に警戒させておくだけでもかなりのプレッシャーとなるため、ある程度相手の動きを制限できるようになる。


核の爆風だけはGNフィールドを貫通してくるので注意しよう！


サブ射撃はGNキャノンが拡散するので、中〜遠距離でのけん制用に。


GNフィールドを展開しつつ、GNバズーカバーストモード発射！


安全に撃つことが可能。撃ち終わったら即GNフィールドを解除しよう

機動力に優れるガンダムナドレを使いこなす

ガンダムナドレ（以下ナドレ）はヴァーチェと違い、機動力が非常に優れている。ただし、射撃武装がGNキャノンとモビルアシストしか無いため、動きのバリエーションに乏しい。基本はNEXTダッシュを使ってGNキャノンの連続攻撃でダウンを奪いにいき、有利な展開を作ろう。

モビルアシストは上空にミサイルを複数発射し爆撃するが、発生が遅い。けん制のための武装と考えよう。

トライアルシステムは射程が短く、効果が現れるまでが遅いため、すぐにNEXTダッシュを使うと相手の動きを止められないことに注意。ヒット時はすぐに格闘につないでいこう。

メイン射撃ばかりでは動きが単調になるので、格闘を使うことも重要となる。さいわいナドレの格闘性能はどれも高く、派生が多い。戦況に応じた格闘を使い分けよう。

また、相手に囲まれた際にはトライアルシステムもあるので、近距離戦において優遇されている。

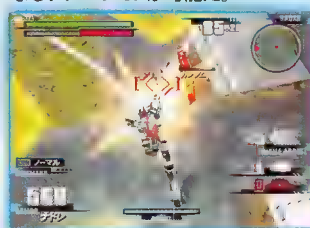
ブーストダッシュ格闘は威力こそ低いものの攻撃発生が早く、リーチに優れているので、メイン射撃ヒット後の追撃として優秀。

通常格闘＆⬅or➡格闘は相手へ殴りかかる格闘でダメージが大きめ。⬇＋格闘や射撃派生が可能で、さらなるダメージUPが可能だ。


モビルアシストのキュリオス本体にも攻撃判定はある……が、使いどころが難しい。


これがトライアルシステムの最大射程。発動から効果が現れるまでのタイムラグを覚えろ！

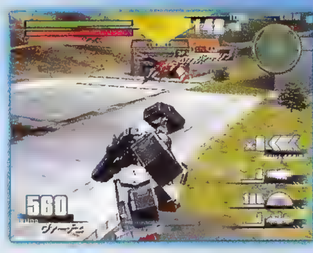

ブーストダッシュ格闘後の射撃派生は照射系のビーム。これが普通の武装でほしかったっス。


特殊格闘中⬅or➡＋格闘派生で相手を殴りまくれ。……狙える機会は少ないけど。

最善の僚機はどれか？

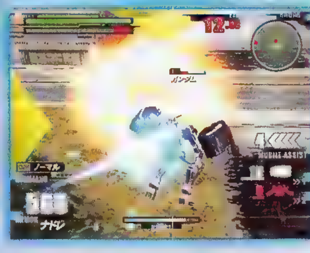
機動力が低いため、どうしても敵機との接近戦が発生しやすいヴァーチェは、僚機の選択が死活問題。

基本は前線で暴れられて、いざというときにすぐに援護に戻れる高機動の高コスト機がおすすめだ。ベストマッチの機体を探してみよう！



モビルアシストは!?

これといった道の無いモビルアシストだが、時間差を利用した相手への起き攻めに「一応」使えないことも無い。ただし、当てるわけではなく、ミサイルで相手の画面を見えにくくするくらいだが……。より有効な使い道は模索中である。



NEW



百式は、クセが無くスタンダードな性能の武装を持つ機体。今作から始める初心者の方にはイチオシだ。

Text:が一くん

コスト	2000

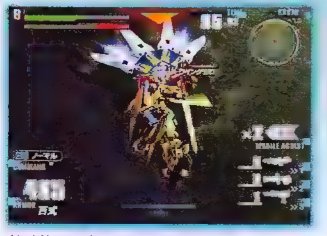
百式

オーソドックスかつ強力な武装が魅力

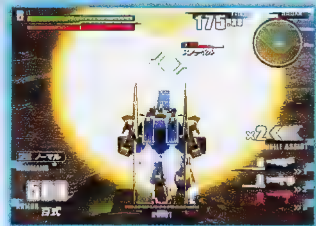
メイン射撃はビーム・ライフルで、弾数が8と多く使いやすい。サブ射撃はクレイ・バズーカで、弾が一定距離飛ぶと拡散する。拡散部分は攻撃力が下がり、遠くでヒットするとよろけないので注意。メイン射撃から連続ヒットするため、メイン射撃が当たる場面では入れ込んでおこう。

特殊格闘は当て身系の技で、敵機の格闘攻撃を受けると3連続コンビネーションで反撃する。当て身可能になるまで多少時間がかかるのが欠点。敵機が手を出さなかったら、NEXTダッシュでフォローするといい。

特殊射撃はメガ・バズーカ・ランチャーで攻撃する大技だ。



特殊格闘の当て身は2段目からNEXTダッシュで追撃できるのでリターン大だ。



メガ・バズーカ・ランチャーはタメ時間が長く当てにくい。ロマン技か……!?

Pick Up 「まだ終わらんよ!」

百式は自軍の戦力ゲージが2000以下の状態で撃墜されると、左腕が破壊された状態かつ耐久力100で復活する。残弾数などは、撃破された時点と変わらないので注意しよう。復活後は特殊格闘が使えないが、ほぼ問題無く戦えるぞ。



アポリー、ロベルト、遅れるなよ

モビルアシストのリック・ディアス（赤）は、百式を守るように2機が付き添って行動する。このリック・ディアスは、呼び出した直後と百式が射撃攻撃を使った瞬間にビーム・ピストルでの援護射撃をする。

使用回数は2と少ないが、リック・ディアスが敵の攻撃を受けるか、15カウントが経過するまでこの状態が続くため強力だ。

遠距離で発動しても相手に簡単に避けられてしまうので、できるだけ近～中距離で使っていこう。百式が空中ダッシュするとリック・ディアスは遅れて移動する。これを利用し、空中ステップからビーム・ライフルを撃つと十字砲火を狙えるぞ。



空中ステップで移動しつつモビルアシスト↓ビーム・ライフルとすれば……、



リック・ディアスはステップ移動前の位置からビーム・ピストルで攻撃する。

NEW



キュベレイはファンネルを搭載した高コスト機体。ファンネルを操り、間合いを問わない攻撃を仕掛けろ!

Text:ケンちゃん

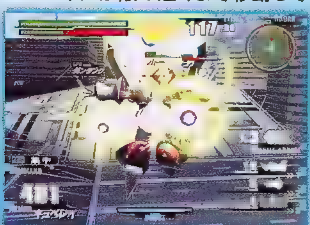
コスト	3000

キュベレイ

ファンネルから逃げられると思うな!

キュベレイは敵を追尾するファンネルが魅力のMS。サブ射撃でファンネルを自機の周囲に射出し、その状態で特殊射撃を押すことで、ファンネル一斉射撃を仕掛ける。なお、特殊射撃のファンネル一斉攻撃は、レバーを入力しながらボタンを押すとファンネルが敵の近くまで移動してビームを発射する。

一方、レバーニュートラル+ボタンと入力した場合には、ファンネルは動かずにその場でビームを繰り出す。飛ばしたファンネルの数だけ弾数を消費するが、レバーを入力しつつボタンを押せば、遠距離の敵を攻撃できるため利用価値は高いぞ。



射撃攻撃のビーム・ガンとファンネルを組み合わせて、敵に集中砲火をかける。



ファンネルは一度ビームを発射すると消失。再び使うには再度呼び出す必要がある。

Pick Up アシストと同時に敵を撃て!

モビルアシストはアクシズの量産型機体、ガザCを2機呼び出してナックルバスター・ビームガンで2発連続で攻撃させる。ビーム・ライフルとほぼ同じタイプなので、ファンネルやビーム・ガンと同様に射撃武器として扱おう。



プレッシャーで敵の攻撃を防げ!

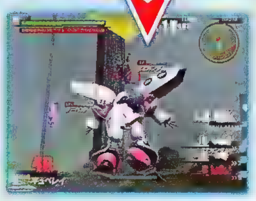
⬇+格闘のプレッシャーは、ゲージを1／5消費して出す特殊な武装だ。使用時にはキュベレイの周囲に紫色の霧が出て、ここに敵の格闘攻撃を受けると発動する。成功時は画面が光に包まれ、周囲の効果範囲内に居る敵を一定時間行動不能にする。射撃攻撃を受け止めた場合には、効果こそ発動しないものの、ダメージも受けないぞ。

複数の敵を一気に足止めしつつ攻撃できるので、敵が密集している状況での格闘攻撃に対して狙おう。

モビルアシストは、ガザC2機によるナックルバスター・ビームガンでの攻撃。詳しくは上のピックアップコラムを参照。



敵の格闘攻撃をプレッシャーで受け止めると、画面全体が光に包まれる。



そして範囲内の敵は行動不能に。すかさず接近して攻撃し、ダメージを与えよう。

NEW



武装のリロードが早いので支援向き。近距離は苦手なので、距離を取りつつチャンスをうかがえ！

Text:タンカー

コスト	2000

ハンマ・ハンマ

有線ビームアームを使いこなせ！

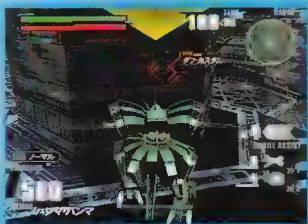
ハンマ・ハンマの生命線といえる有線式アームのビームは、発生こそ遅いものの両腕を中間距離まで伸ばしてビームを連射できるので、非常に当てやすい。腕を伸ばしている間も動けるためスキは小さく、不意打ちや着地狙いとして非常に優秀。

特に、相手がブーストゲージを使い切る少し前くらいから腕を伸ばしておき、着地狙いをメインに使っていくと、非常に避けにくくなる。敵機のブーストゲージを予測することが重要となるだろう。

ちなみに、有線式アーム使用中は、キック以外の格闘攻撃ができなくなってしまうことに注意しよう。



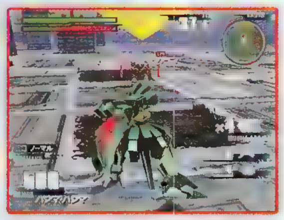
相手のブーストダッシュ後の硬直を、有線式アームでうまく狙っていこう！



建物の影からの不意打ちは有効だが……、やり過ぎて残弾が切れないように。

Pick Up 近距離ではどうする？

あまり小回りが利かず、腕を伸ばすトリッキーな格闘が多いので近距離戦は苦手。基本は⬇＋格闘とブーストダッシュ格闘を使って迎撃しよう！　どうしても腕を伸ばす格闘が使いたいならば、⬅or➡＋格闘がそこそこ使いやすいぞ！

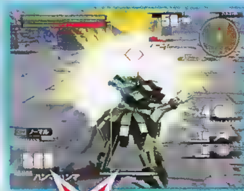


残弾確保が最優先！　けん制には特殊射撃だ！

メイン射撃のビーム砲は、足を止めずに後方にも撃つことが可能なので、不意打ちやフェイント的に使える。ただし、メイン射撃とサブ射撃の弾数が共有となっているので、けん制にはやや不向き。

けん制には威力が高く、リロードが非常に早い特殊射撃を使っていこう。特殊射撃はメガ粒子砲を2連射するが、即NEXTダッシュをすることで1発のみ撃つことが可能。けん制には1発ずつ使用し、相手に当たりそうだったら2連射しよう。

モビルアシストのガザDは、複数のミサイルを一斉に発射する。中間距離でのけん制に効果的なので、忘れず使っていこう！



特殊射撃をばら撒いて、1発だけヒットしていたときには……



すぐにNEXTダッシュからメイン射撃につないでダウンを奪おう！

NEW



特殊な形状の支援用メカ「アインラッド」を使い、戦場を駆け回れ！

Text:タンカー

コスト	2000

ゲドラフ

ガンダムクリーン作戦を開始する！

ゲドラフの持ち味ともいえる格闘チャージは、5秒間ほどアインラッドの左右にビーム・シールドを出し、高速で移動し続けるというもの。左右に展開したビーム・シールドは、敵機の射撃を無効化できる。

この状態では何もしなくてもアインラッドの前後に攻撃判定が発生しているので、相手の不意の格闘などに対して強い。ちなみに、この状態での格闘は体当たり。相手を浮かせることができ、3回まで連続で当て続けられるぞ！　不意打ちや、ビーム・シールドに任せて強引に当てにいくなど用途は多彩。自分のスタイルに合う使い方を模索してみよう。



格闘チャージを使った瞬間から、ブーストゲージは0になるので注意しよう！



格闘チャージの締めは⬇＋格闘を決めろ！　通常より早く着地が可能だ。

Pick Up タイヤをぶん回せ!!

特殊格闘では、タイヤの片方をぶん回して攻撃する。実はこの格闘がとんでもなく強く、相手の格闘に一方的に勝てることが多い！　特に相手が格闘機だった場合、これを使いつつNEXTダッシュでスキを無くせば封殺できるぞ。



普段の立ち回りはどうする？

まずは基本的な動き方を覚えておこう。本機の中でも優秀な射撃武装がミサイルポッドで、弾速が速く、誘導性能に優れている。中間距離ではこれをけん制として使っていき、相手の動きを封じよう。

また、メイン射撃のビーム・ライフルは、相手の着地硬直などに対してNEXTダッシュを使い連続で当てていき、確実にダウンを奪いたい。

近距離戦ではモビルアシストのゾロが優秀なので、まずはこれに頼り、敵機がよろけたところに通常格闘などを当てにいくといいだろう。

ちなみに射撃チャージであるビーム・シールド【照射】は威力が高いので、たまに狙っていくといいかも？



モビルアシストのゾロはマシンガンを連射する。近距離戦で信頼できる。



⬇＋格闘は、外すと地面を削っている間NEXTダッシュができなくなる。



NEW

容姿の可愛さとは裏腹にかなり強力な格闘を持つノーベルガンダム。お手軽な強機体となってるぞ!

Text:カネス

コスト	2000

ノーベルガンダム

強力な武装を駆使し可憐に舞え

メイン射撃は、ノーベルフラフープを敵に向かって投げ付けるといったもの。飛んでいく途中に攻撃判定が消えてしまうものの、スキは小さく、攻撃判定が横に広いので引っ掛けるように当てることが可能だ。

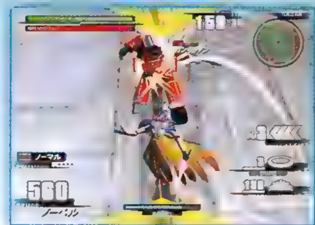
モビルアシストは扱いと使いどころが難しいが、格闘はそれを補う強力な性能となっている。

中でも←or→＋格闘は、判定の広さ、強さ、攻撃発生、リーチとどれを取っても優秀。これが本機のメインとなることは間違い無いだろう。

移動、格闘の性能はもとより、バーサーカーシステムのリロードがなかなか早いので、一度の出撃で2回発動もかなり現実的だ。

NEXTダッシュを使った射撃の乱射が強そうな今作だが、格闘メインでありながらも、この機体はコスト2000の中でトップクラスに強い。

すべての格闘をサブ射撃のゴッドフィンガーでキャンセル可能なので、出し切る直前にこれを使いキャンセルするのがメインになるか!?



←or→＋格闘の強さは相当なもの。頼り切ってしまってもいいほどの性能だ。

Pick Up バーサーカーシステム

ゲーム開始後、0からスタートするゲージが100になれば発動可能になるバーサーカーシステム。発動すると機体が赤く光り、移動速度がさらに上昇する優れもの。格闘もパワーアップするので、だれにも止めることはできないぞ!

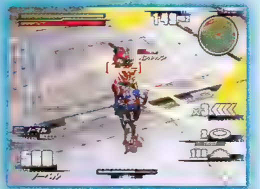


基本的な立ち回り

いかにローリスクに不意打ちで格闘を当てるかがカギとなるので、自分をロックオンしていない相手にはどんどん狙っていこう。

本機は移動スピードが速い上に、←or→＋格闘のリーチが非常に長いため、ある程度接近したら不意に←or→＋格闘→(外したら)前方NEXTダッシュ→←or→格闘といった具合に連続して出せば、相手は手も足も出せなくなるハズだ!

格闘機体ではあるものの、上のピックアップで解説している、特殊射撃で発動可能なバーサーカーシステムはゲージのたまりが早い。試合開始早々から、無理に格闘を当てようと焦って突っ込まなくてもいいだろう。



まずは格闘を当てにいこう。もし外してもNEXTダッシュで逃げられる。



ゴッドフィンガーは、格闘の締めなどに使ってダメージアップを計ろう!



NEW

格闘がメインとなる本機。メイン射撃から格闘につないで敵をダウンさせ、敵の分断をメインにしよう!

Text:age

コスト	2000

ガンダムシュピーゲル

多彩な格闘攻撃を持つ

メイン射撃は、威力が低いがヒット時相手がよろける。また、連続で射撃を押すことで最大で10発のメッサーグランツを連射できる。レバーを左右どちらかに入れて射撃を押すことで、左右にステップしながらメッサーグランツが撃てる。敵の攻撃を回避しながら攻撃も可能だ。

格闘攻撃は、ヒット時にステップ格闘以外は、追加入力でそれぞれ違う格闘攻撃に派生可能。射撃＋格闘は、相手を捕縛して打ち上げ、↓＋格闘は相手をつかんで投げを決め、←or→＋格闘は左右に移動しつつ攻撃する。←or→＋格闘がスキが小さくダウンさせられるのでオススメだ。



特殊射撃はヒット時に相手を捕縛できる上、威力もまずまず。格闘で追撃しよう。



モビルアシストは射撃の弾速が速い。貴重な射撃であり、回数が少ないので大事に使いたい。

Pick Up 広範囲の爆風で敵を巻き込もう

射撃チャージはタメ時間が長く、射出時のスキが大きめ。しかし、攻撃範囲が広く攻撃力が高いので、こちらを見ていない相手を狙ってかく乱するのに有効。敵を格闘などでダウンさせて分断したときに、タメを作って狙おう。



メッサーグランツから格闘を決めろ!

格闘メインの機体とはいえ、無闇に格闘を狙うのは危険。まずはメッサーグランツでけん制し、NEXTダッシュで敵に接近。ヒット後に追撃として格闘を狙うのが安定。

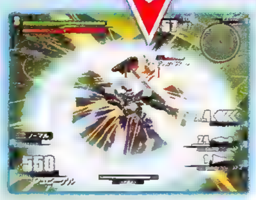
追撃は、格闘から↓＋格闘か、←or→＋格闘で手堅くダウンさせるといい。格闘後は、ほかの敵が近くに居るようならNEXTダッシュでスキを消して攻撃を受けないようにしたい。

ぜひ活用したいのがステップ中↑＋格闘。クリーンヒットさせるのは難しいが、上下方向への追尾性能が高く、移動距離が長い。

ヒット時はNEXTダッシュでキャンセルし、通常格闘から↓＋格闘につなぐといいだろう。



格闘がメインの機体と対峙したときは、特殊格闘を使えば……。



攻撃してきた相手を、一方的に巻き込むことも可能だぞ!



NEW

完全に近距離での格闘戦をメインにした機体。いかに近付き、格闘攻撃を決めるか、それを主眼に動こう!

Text:age

コスト	2000

ガンダムデスサイズヘル

状態による性能の変化を覚えよう

アクティブクローク装着時は、攻撃方法がメイン射撃が単発のバルカン、格闘攻撃がキックによる攻撃のみとなっている。機動力も解除時に比べて低い。その代わりに、アクティブクロークの耐久値が残っている限り、相手の射撃をくらってもダメージを受けないのだ。

アクティブクローク解除時は、メイン射撃がバスターシールドになる。追尾性能がそこそこで、ヒット時は相手を捕縛するので格闘で追撃可能。

格闘攻撃はどれも攻撃回数が多くなっているが、中でも通常格闘は使い勝手がいい。これをメインに使用するといいだろう。



アクティブクローク装着状態では、障害物を利用してゆっくり敵に近付こう。



バスターシールドは高性能だが、1度に使えるのは1発のみ。ムダ撃ちは控えよう。

Pick Up モビルアシストを活用する

本機のモビルアシストは遠距離向きの性能で、離れた位置でないとヒートショーテルがヒットしにくい。しかし、近距離でバルカンがヒットすれば相手はよろけるので、格闘で追撃することもできる。使い勝手はいいぞ。



格闘攻撃を決めろ!

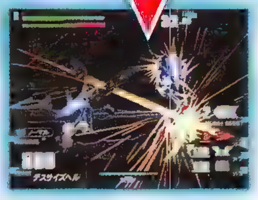
まずはいかに接近するか。やはり、機動力に劣るものの、射撃を無効化できるアクティブクローク装着状態は接近に適している。可能な限り敵の攻撃を回避しつつ、じわじわと距離を詰めていきたい。

一定距離まで近付いたら、アクティブクロークを解除して接近戦を挑む。解除は障害物に隠れてするのが理想。積極的に格闘攻撃を仕掛けつつNEXTダッシュまで仕込み、ヒットしたらさらに格闘、回避されたらそのまま距離を離そう。

また、バスターシールド使用時にも、ヒット時に格闘で追撃できるように必ずNEXTダッシュと併用するようにしたい。



バスターシールドヒット時は、ダウン値がほとんど増えないので……、



フルセットで格闘攻撃を決めることができるのだ!



NEW

高コストだが遠距離攻撃を全く持たない特殊な機体。機動力は高いので、相手を幻惑しつつ格闘を狙おう!

Text:ケケ

コスト	3000

ガンダムエピオン

武装解説

ガンダムエピオンのメイン射撃は、ヒートロッドによる攻撃。⬆+射撃で前方へのたたき付け、⬅or➡+射撃でなぎ払い、ニュートラル+射撃で相手をつかんで引き戻すことができる。これらは射程距離が短いということを覚えておこう。

本機の格闘は、ほかの機体とは違いレバー+格闘の組み合わせでオリジナルの組み合わせが可能だ。ただ、どの格闘もすぐダウンしてしまうため、減らせないことが多い。しっかりコンボを入れるようにしよう。

格闘コンボの最後は、特殊格闘へとつなげるとダメージを増やすことができるぞ。また、格闘コンボの最後をメイン射撃のヒートロッド引き戻しにすると、相手をダウンさせずに引き寄せ、攻め継続できる。

モビルアシストは、ビルゴIIによるシールドの展開だ。相手の射撃攻撃を防いでくれるぞ。ただ、モビルアシストより前に出てしまうとバリアが自機より前に展開しないことには注意しよう。



アシストのビルゴII。着地寸前に出して、ビームを防ぐこともできる。

Pick Up 特殊射撃のホーミングダッシュ

本機特有の特殊な武装。相手とのロック距離に関係無く、サーチしている敵機に向かって距離を詰めることができる。格闘からキャンセルして出せるほか、ブーストゲージが無くても使えるなど、用途は多岐にわたるぞ。



基本戦術

ガンダムエピオンは近接攻撃しか持たないため、必然的に射撃攻撃をかいくぐって接近する場面が増える。

その際、相手の射撃攻撃の範囲の外でモビルアシストを出しておき、それから攻めるといい。5回使えるのでモビルアシストを残して撃墜、ということの無いようにしよう。

また、ガンダムエピオンは変形可能で機動性はかなり高い。相手をダウンさせたら、僚機の助けに行くなど2対1の状況を積極的に作ろう。



変形格闘は誘導性能がいいため使いやすいが、乱用は禁物だ。



⬇+格闘からの特殊格闘派生をすると、たたき付け攻撃に。ただし、スキが大きいので注意。



NEW

非常に特殊な移動システムを持っているが、使いこなせば圧倒的な機動力を手に入れられるぞ!

Text:タンカー

コスト	2000

トールギス

コスト3000に勝てる! このトールギスならば!!

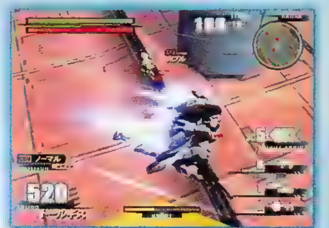
本機はジャンプボタンを1度押しただけでNEXTダッシュが使えるという特殊な性能を持つ。その分操作がかなり複雑になっているため、扱いには熟練を要する。

この移動、基本的にはNEXTダッシュと同様の性質を持つ。しかしNEXTダッシュと大きく違う点は、レバーニュートラルで上昇、特殊格闘で下降が可能ということ。これのおかげで、空中での自由度はほかの機体と比べ物にならないほど高い。

ちなみに、地面スレスレで下降をしても瞬間的に着地はできず、地面の上で硬直～着地といった流れになるので注意が必要だ。



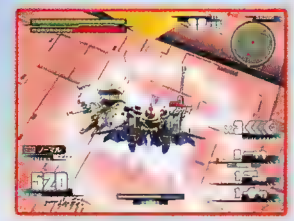
一回の上昇でこれだけの高さまで移動可能。ブーストゲージの消費が少ない点に注目したい。



ちなみに、普通のブーストダッシュももちろん可能だ。場面に応じて使い分けよう。

Pick Up 相手の頭上を取れ!

瞬間的に上昇or下降が可能なので、敵機からの死角となる頭上を取りやすい。そこから急降下して格闘を狙えるため、他機体より相手の頭上を取った際の選択肢が多い。また、モビルアシストが下方向に強いことも覚えておこう。



基本的な動き方

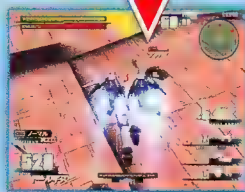
触りはじめのうちは、メイン射撃であるドーバーガンを撃った瞬間に左右へと特殊移動する動きを繰り返しをしてしまいがち。だが、これだけだと動きが単調になってしまう。特殊移動を使う際には、意識して単調にならないよう心がけよう。

ドーバーガンからは上昇や下降を加えたり、サブ射撃やモビルアシストを使うなどのバリエーションを用意し、移動や攻撃方法に幅を持たせたせるようにしたい。

慣れてきたら接近戦を挑もう。高速で移動できるトールギスは、近距離戦においても強力だ。もし格闘が外れても即離脱できるので、敵機の攻撃を誘うのも手だ。



NEXTダッシュでブーストゲージが無くなってしまったが……、



何と、ブーストゲージが0でも一度だけ移動可能？



NEW

スタンダードな性能を持つ本機。アーマーをパージするかどうかは、状況に応じて決めよう。

Text:age

コスト	1000

デュエルガンダムアサルトシュラウド

武装性能

アサルトシュラウド状態では、射撃武器の性能が優れている。メイン射撃は使いやすいビームライフル、サブ射撃が5連射のミサイルポッド、射撃チャージは威力と弾速に優れるシヴァとなっている。

特殊格闘は、『連合VS. Z.A.F.T.』のころからおなじみの回転する攻撃で、ヒット時に射撃チャージで追撃可能なことも同様。威力も高いぞ。

パージ時は、格闘が使いやすくなる。メイン射撃は変わらないが、特殊射撃でグレネードランチャーが使える。弾数は少ないが、威力と追尾性能に優れる。射出時のスキはNEXTダッシュでカバーしていこう。



射撃+ジャンプ中に格闘攻撃でアーマーをパージしつつ格闘を決める。



パージ後は機動力などに変化は無く、純粋に武装と格闘攻撃のみが変わる。

Pick Up 今回もお世話になります!

アサルトシュラウド時の特殊格闘は、攻撃力が高く移動距離が長い。スキはNEXTダッシュで消せるので、射撃チャージのタメをこまめに作り、相手のスキに積極的に狙っていこう。大ダメージを与え、コスト以上の活躍を目指せ!



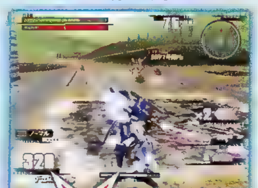
基本は射撃を主軸に戦おう

可能であれば、大きなダメージソースとなる特殊格闘を決めたいところだが、無闇に振り回して当たるものでもないので、まずは射撃での攻撃をメインにしよう。

メイン射撃を狙いつつ、時折サブ射撃を交ぜる。その間に射撃チャージのタメを作り、相手のスキに決めたり、各種格闘の追撃に決めてダメージを与えていこう。

サブ射撃使用時、とっさにNEXTダッシュをして弾数が半端に余ってしまった場合には、どこかで使用して最大数までリロードしておきたい。

アーマーパージ時も基本的な立ち回りは同じ。メイン射撃で攻撃し、コツコツダメージを稼ごう。



アーマーパージアタックを使えば、このぐらい離れた位置からも……、



一気に距離を詰めて格闘を決めることができるぞ!



スタンダードなオオワシモードと、ドラグーンを主軸としたシラヌイモードを使い分けよう。

Text:age

コスト	2000

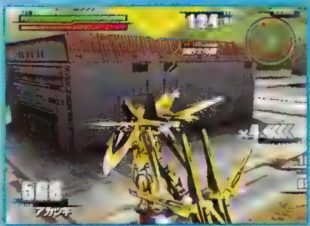
アカツキ

武装の性質を覚えよう

オオワシモード時は近～中距離で戦う。メイン射撃での攻撃を主軸にする。射撃チャージの威力が高くダウンを奪えるので、メイン射撃使用後にタメを作り、NEXTダッシュから相手のスキを狙うのもアリ。特殊格闘は、相手のビーム兵器を反射し、🠋＋格闘は相手の格闘攻撃を受けたときに自動で反撃できる。

シラヌイモードでは、格闘攻撃の代わりにドラグーンを使用する。ドラグーンは、レバーニュートラルで出すと自機に追従し、メイン射撃使用と同時に攻撃する。レバー入れで出すと、ロックした相手に対しレバーを入れた方向にドラグーンを射出して自動で攻撃する。なお、ボタン押しっぱなしで連続射出が可能。

射撃チャージは、相手を取り囲むようにドラグーンを一斉に射出する。使用時は、自身が射撃を撃った後、ドラグーンが一斉攻撃をする。弾を一気に消費するが強力な攻撃だ。相手の起き上がりにたたみかけたいときなどに使うといいだろう。


モードチェンジは、障害物を挟んだ状態か、戦闘開始直後にすると安全にできる。

Pick Up 特殊射撃で味方をサポート

シラヌイモード時のサブ射撃は、レバーニュートラルで自身の周囲に、レバーを入れると味方の周りにドラグーンを配置してバリアを張る。攻撃を受けたときのダメージを抑えられるので、積極的に使っていきたい。



シラヌイモードをメインで戦う

攻撃の手数が多いシラヌイモードをメインで戦いたい。やや離れた位置を維持しつつ、相手に向かってこまめにドラグーンを射出し、メイン射撃との同時攻撃で相手の耐久値をじわじわ削りたい。なるべく弾切れにならないように乱発は控えよう。

近い位置では、レバーニュートラルのドラグーンも使おう。相手のスキを突いたときに、ある程度まとまったダメージを与えられる。

味方が大きなダメージを受けたときなどは、オオワシモードに切り替えて積極的に前線に立つといいだろう。格闘メインの機体には🠋＋格闘、ビーム兵器メインの機体には特殊格闘をたまに織り交ぜよう。


特殊格闘は、距離さえ離れていればたとえ空振りしても……。

NEXTダッシュでフォロー可能なので、それほどリスクは無い。



地上戦のスペシャリストであるケンプファー。高機動力を活かして戦場を駆け回り、幻惑しよう。

Text:OYZ

コスト	1000

ケンプファー

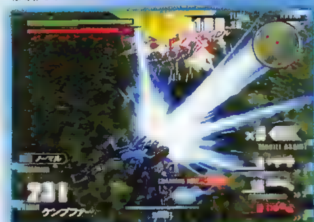
主力兵装解説

メイン射撃のジャイアント・バズは、ヒット時にダウンを奪える。射撃チャージのシュツルム・ファウストは、2発の弾を上下の弾道で撃ち出す。スキは大きめだ。

格闘のショットガンは、広範囲に散らばる射程の短い飛び道具で3連射可能。1～2発目をキャンセルしてメイン射撃へとつないで、ダウンを奪おう。なお、格闘チャージのショットガン（威力大）は、見返りは大きいもののスキが大きい。

磁石で吸着して起爆させるチェーン・マインは、大きく踏み込んでから攻撃するのでリーチはそこそこ。一度使うとリロードが必要となる。


これはシュツルム・ファウスト。弾切れのときなど、つなぎに使ってもいい。


チェーン・マインが吸着したらNEXTダッシュ。硬直を消しつつ起爆できる。

Pick Up 強襲ダッシュについて

強襲ダッシュは一定距離を移動後、小さく浮き上がる硬直がある。移動中は各種攻撃でキャンセル可能。ジャイアント・バズの場合、勢いが残らず急停止しつつ攻撃。なお、格闘のショットガンには5連射する専用の派生がある。



弾をばら撒きつつ地表を駆け回れ！

ケンプファーは、地上のブーストダッシュがホバリング移動。標準機に比べ、ブーストゲージの消費が少なく高速移動できる。一方、ジャンプの初動は遅く、最高到達点が低い。空中戦より地上戦を主体とした戦い方が得意な機体だ。

メイン射撃のジャイアント・バズは途中でリロードできないものの、全弾使い切れば一定時間後に一括で回復。ショットガンはマニュアルでリロード可能。メイン射撃弾切れ中はショットガンでつなぎ、弾をばら撒きながら闘うといいぞ。

モビルアシストのズゴックEは遠距離けん制型。弾幕を張る際のバリエーションとして役立つ。


弾切れの心配はあまりしなくていい。弾をばら撒き味方機のフォローに回ろう。


これはズゴックE。前方に2発、上方に2発の誘導ミサイルを発射する。



NEW

撃破されるとコストが変化する特殊な機体。状態ごとの立ち回りを覚え、コストをフルに活躍しよう。 Text:age

コスト	2000（初回出撃時1000）

ガンダム試作1号機&フルバーニアン

基本的な性能を覚える

初回出撃時は、コストが1000で、その分耐久値が低め。メイン射撃は最大10発連射可能なマシンガンで、相手の体力を削りやすい。リロードはスキが小さいので使い勝手がいい。

特殊射撃は、モーションは長いものの威力は高め。相手のスキを突けそうなときなどに使おう。味方が敵をダウンさせたとに使えれば理想だ。

フルバーニアン（以下Fb）時は、メイン射撃を軸に。射撃チャージでビーム・ライフル3連射が可能なので、メイン射撃中にタメを作っておき、相手のスキに射撃チャージを決めて火力をカバーしよう。

射撃＋ジャンプでホバー飛行に移行できる。浮遊中はブーストゲージを消費し、移動するとブーストゲージをさらに消費する。空中に停滞でき、浮遊時には射撃を連射することが可能になるぞ。

モビルアシストは2条のビームを2連射するので使い勝手は良好。初回出撃時は火力のカバーに、Fb時はけん制にと、フル活用したい。



初回出撃時の特殊射撃は威力が高いので、スキを見付けたら逃さずたたき込みたい。

Pick Up Fb時の特殊格闘を活用!

フルバーニアン時の特殊格闘は、分離しながら攻撃するため、攻撃を回避しつつ反撃できる。少し離れた位置で不用意に射撃を撃つ相手には、それを回避しつつ攻撃可能なので、射撃メインの機体と戦うときは狙ってみるといいだろう。



それぞれの立ち回りを覚える

初回出撃時はコストが低いこともあり、味方より先に撃墜されてしまうのが理想。積極的に前線に立って、メイン射撃で敵の耐久力を削ろう。モビルアシストが優秀なので、なるべく使い切って敵にダメージを与えてから撃墜されるように。

再出撃時は、メイン射撃を中心に近〜中距離でメイン射撃を中心に戦う。地上をブーストダッシュ可能なので、機動力は高め。障害物の少ないステージでは活用したい。

なお、コスト2000の機体と組ませれば味方が3回落ちても再出撃可能。3000と組めば、3000の機体が落ちた際にそこそこ耐久値がある状態で再出撃可能だぞ。



ホバー飛行時の射撃は、連射すれば大きなダメージを与えられる。



射撃チャージは攻撃力が高いので、相手のスキを見逃さず当てよう。



高機動力を生かした射撃主体の機体だが、本作では格闘コンボが強力になった。

Text:OYZ

コスト	2000

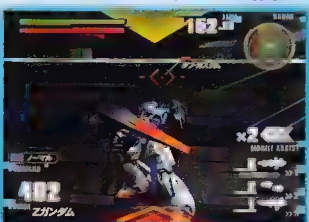
Zガンダム

スキにハイパー・メガ・ランチャーを差し込め

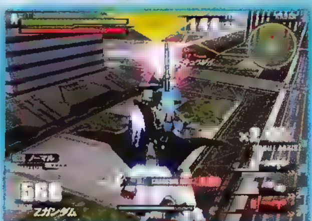
ビーム・ライフルとハイパー・メガ・ランチャーの換装が無くなり、どちらも撃てるように。

メイン射撃はビーム・ライフル。3連射まで可能で、弾数が6発に増えた。一方、サブ射撃のグレネードランチャーは弾数が2に減ったものの、リロード時間が短い。メイン射撃→サブ射撃とキャンセルでつないでダウンを奪うといい。

特殊射撃はハイパー・メガ・ランチャー。前述のビーム・ライフルだけでは威力が足りないので、要所で当てたい。遠距離のけん制として使えるほか、メイン射撃→特殊射撃とつなぐことも可能だぞ。



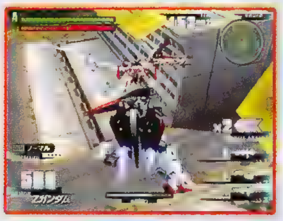
装弾数は6発。全弾撃ち尽くせばマニュアルリロード可能。弾切れの心配は無い。



着地硬直など相手がスキを見せたら、威力の高いハイパー・メガ・ランチャーを当てたい。

Pick Up 格闘コンボを決めろ!

格闘は要所で射撃に派生可能。この場合の射撃は、ビーム・ライフル投げ付け→ワイヤーでの引き寄せという性質に。例えば、地上ニュートラル格闘→⬆＋格闘→射撃→射撃→格闘といった高威力の格闘コンボが可能となるぞ。



「体を通して出る力」

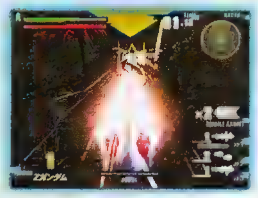
僚機が撃墜されると「体を通して出る力」が発動。機体がピンクに光り、一部の攻撃に対してのけぞらなくなる（ダメージはくらう）。

また、格闘が巨大ビーム・サーベルによる横薙ぎ→振り下ろしに。振り下ろしは低コスト機なら一撃で撃破できるぞ。そのほか、変形時の格闘であるウェイブライダー突撃がパワーアップ。自分の体力を減らして、その分相手にダメージを与える。

なお、前作からの変更点は主に二つ。発動は10秒間の時間制になり、その間巨大ビーム・サーベルなどで攻撃しても効果は継続。もう一つは特殊格闘で、そのまま変形→ウェイブライダー突撃を出すように。



今作では10秒の効果時間内なら、何度でも巨大ビーム・サーベルで攻撃可能だ。



相手の耐久力が多い場合、自分の耐久力が1となりその分大ダメージを与える。



新しくディバイダーモードが追加されたガンダムX。新機体同様の気分でプレイ可能だぞ!!

Text:タンカー

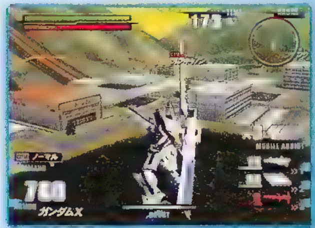
コスト	3000

ガンダムX

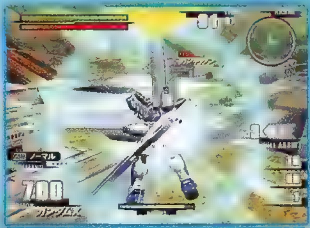
前作の借りを返しに来たぜ!

今作のガンダムXには、高機動力のディバイダーモードが追加された。さらに通常モードも機動力が上がっている上に、NEXTダッシュとシールドバスターライフルの相性がいいため前作よりも扱いやすく強化された。

代名詞ともいえるサテライトキャノンは、手動チャージからオートチャージへと変更された。チャージ時間は長くなったものの発射時の銃口補正が前作と比べて向上し、NEXTダッシュでのキャンセルが可能なので、圧倒的に使いやすくなった。ただし、強力だったモビルアシストの回数が3に減ってしまっている。そこは機体性能でカバーしていこう。



いくらシールドを使っても今作では壊れないので、遠慮せず使おう!



サテライトキャノンのチャージが完了していれば、通常モードに戻っても引き継がれるぞ!

Pick Up 各モードはどう使い分ける?

ディバイダーは武装や移動がかなり特殊なため、慣れないうちは通常モードで戦っていこう。はじめのうちは、ディバイダーの使用をハモニカ砲でのけん制など簡単なものなどだけにして、次第に慣らしていくのがいいだろう。



ディバイダーモードを使いこなせ!

追加されたディバイダーモード中は機動力が非常に高く、格闘性能が高い。武装はメイン射撃がビームマシンガンで、すべて当てれば強制ダウン&威力が高いので、かなり強力。サブ射撃のハモニカ砲は拡散するタイプで、リロードが早いため中間距離でのけん制として優秀だ。

レバー⬆と同時にボタンを押すことで、縦にハモニカ砲を発射可能、ボタン長押しで三日月型のハモニカ砲を発射可能となっているので覚えておこう。基本はその機動力を活かしてマップを高速移動しつつ、ハモニカ砲で相手の動きを制限しつつ、メイン射撃と特殊射撃のハイパーバズーカでダメージを与える形だ。



ブーストダッシュ中のハモニカ砲は、足を止めずに撃てるが……、

進行方向に発射し、銃口補正がかからないので少々使いづらい。



ガンダムヴァサーゴの特徴は特殊格闘のガンダムアシュタロン。捕縛したところを好きなように殴ってしまえ!

Text:ケケ

コスト	2000

ガンダムヴァサーゴ

武装解説

ガンダムヴァサーゴのメイン射撃となるクロービーム砲は、射角こそ狭いものの重要なダメージ源となる。しっかり狙っていこう。

サブ射撃のストライクシューターは、横に幅の広いビーム兵器でかなりの高性能を誇る。前作では射撃時に足を止めてしまうため多用できなかったが、今作ではNEXTダッシュを使ってキャンセルできるため、高性能なサブ射撃を乱射できるぞ!! 敵機に近付いたときに残弾があるならどんどん撃とう。

特殊格闘であるガンダムアシュタロンのアトミックシザースは、誘導性能がかなり高い。中間距離で出しておくだけで、相手の行動をかなり制限できる。さらにヒットした場合は相手を捕縛するため、追加ダメージを与えることが可能だぞ!

格闘のストライククローは、ガンダムヴァサーゴが腕を伸ばして相手を攻撃する。リーチがかなり長く、性能がいいので、スキがあれば狙って大ダメージを狙おう。



NEXTダッシュにより撃ちやすくなった特殊射撃。スキを見て当てにいこう!

Pick Up ガンダムアシュタロン射出

ガンダムヴァサーゴにとって、生命線ともいえる特殊格闘。誘導性能がかなり高く、さらに当たれば捕縛から大ダメージを狙える。ただし、1発目がマップ上に出ている間は2発目を出せないので注意が必要。同様に変形もできない。



基本戦術

基本的ではあるが、まずは相手のブーストゲージ切れを狙ってメイン射撃を当てにいくことだ。

ちなみにサブ射撃のストライクシューターは、相手の着地狙いのほか、近付かれてしまったときの迎撃手段としても有効となる。

中距離では、敵機のブーストゲージが残り少なそうだ……というときに特殊格闘のガンダムアシュタロンを狙ったり、敵からロックオンされていないようならば、意表を突いて特殊射撃のメガソニック砲を狙っていくのもいい。NEXTダッシュと併用して使ってみよう。

格闘派生を使う場合には、射撃へと派生させるルートがオススメ。一瞬で攻撃モーションが終わり、相手を強制ダウンされることが可能なので、ヒット後にすぐに次の行動へと移行できる。



格闘は前作同様⬆派生で相手をつかむ。状況に応じて射撃派生と格闘派生を使い分けよう。



耐久力が低下すると発動する月光蝶。ただでさえ高い攻撃力が、さらに上昇！ 最後まであきらめるな!!

Text:ケケ

コスト	3000

∀ガンダム

武装解説

本機のメイン射撃となるガンダム・ハンマーは、リーチこそ短いものの敵機に接近さえすれば当てやすく、ダメージが大きい。

サブ射撃であるミサイルは、誘導性能が高い上にスキ無く撃つことができる。特殊射撃のビーム・ライフルは硬直が長いので、NEXTダッシュと併用してフォローするように。

格闘攻撃は、どれも高威力かつ高性能なものがそろっているので、当てられそうな場面では、どんどん狙っていこう。

モビルアシストはフラットによるビーム2連射になった。前作から変更されているので注意が必要。使い勝手はかなり良好だ。

また、今作での変更点として、瀕死になると月光蝶が発動するようになったことが挙げられる。

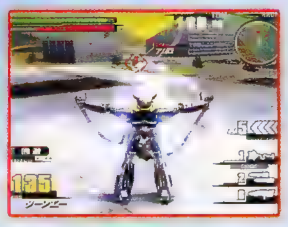
月光蝶が発動すると、元々高かった攻撃力がさらに高くなり、敵機に与えるプレッシャーは相当なものになるぞ。発動＝瀕死で諸刃の剣だが、うまく活用していきたい。



前作からは変更されたモビルアシスト。非常に使いやすいぞ!

Pick Up サブ射撃のミサイル

∀ガンダムで中距離戦を挑む際に、ミサイルは最重要といっていいほどの武装だ。誘導性能が高い上に、ほぼ硬直無しで撃てる。さらにリロードはかなり早い。中距離戦では、常にばら撒くようにしていこう。



基本戦術

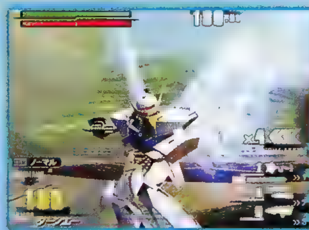
近距離戦ではかなりの強さを発揮する∀ガンダム。

本機の得意間合いを知っている相手は中～遠距離戦挑んでくることが想定されるので、いかに接近するかがカギとなってくる。遠距離で戦うのは分が悪いぞ。

相手のブーストゲージ切れを予測してサブ射撃のミサイルを撃ったり、モビルアシストやビーム・ライフルなどを駆使して着地硬直を狙ったりと、さまざまな戦術を駆使して敵を追い込み、近距離戦に持ち込もう。

前作では少々使いづらかった射撃チャージの核ミサイルだが、今作ではNEXTダッシュの存在によりかなり撃ちやすくなった。

相変わらず弾数は1発しかないため、そうそう気軽には撃てないが、「ここだ!!」と判断した状況では、惜しまずに使っていこう。



月光蝶状態となった∀ガンダム。核ミサイルもさらに強力に!?



S.E.E.D.という強力武装を引っさげての登場。前作で最強を誇ったが、今作では果たして……!?

Text:ケケ

コスト	3000

フリーダムガンダム

武装解説

まずは各種武装について解説していこう。フリーダムガンダムの持つ射撃武装の性能は、前作からあまり変わっていない。メイン射撃は使いやすいビームライフル系なので、今回も攻めの主軸となるぞ。

前作で本機を最強機体に押し上げる要因ともなった、特殊格闘の覚醒キャンセル。これが今作ではゲージ使用によるS.E.E.D.というものにリニューアルを遂げた。

この武装は、使用すると一定時間ブーストゲージの消費量が半分になるという特殊なもの。

ブーストゲージ消費の激しいNEXTダッシュというシステムが加わった本作において、そのNEXTダッシュを存分に使うことが可能になる強力なアドバンテージとなりそうだ。

S.E.E.D.は使用と同時にブーストが全回復するという特徴を持つので、相手に着地を狙われそうな瞬間などに使ってもいいだろう。

格闘は空中ニュートラル格闘が3段攻撃に変化。空中⬅or➡＋格闘は2段攻撃に、そして⬇＋格闘はキックを繰り出す単発攻撃となった。どの格闘も使いやすいので、相手のスキを見付けたら狙っていこう。

モビルアシストは、前作と同様ストライクルージュによるビーム3連射。ただし前回よりも使用回数が減って3回になったので、以前ほど多用できないことには注意しよう。

Pick Up 特殊射撃のS.E.E.D.

リロード時間がかなり長く、50秒近くかかってしまうので、1試合に1～2回しか使えない。さらに効果時間が短いので、慎重に使っていきたい。片追いをする際に使えば、相手に与えるプレッシャーは計り知れないものになるぞ。



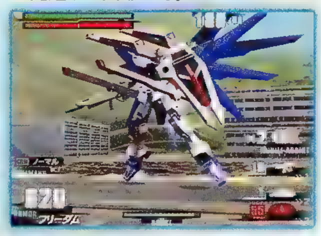
基本戦術

今作ではNEXTダッシュという新システムの追加により、ビームライフルを撃つ機会が増えた。いかにS.E.E.D.を持つフリーダムガンダムとはいえ、あまりNEXTダッシュに頼っているとブーストゲージ切れや弾切れを起こしてしまいやすい。

そのため、サブ射撃や射撃チャージも併用して弾幕をキープし、スキあらば格闘を狙うといった立ち回りがいい。高コスト機体なので、格闘の見返りは大きいぞ。



特殊格闘は相手をダウンさせずに攻めを継続できるぞ!!



射撃チャージはスキが大きい。NEXTダッシュでフォローしよう。



近～中～遠距離と、どの場面でも攻撃を当てることができる近距離特化型万能機体だぞ。

Text:カネス

コスト	2000

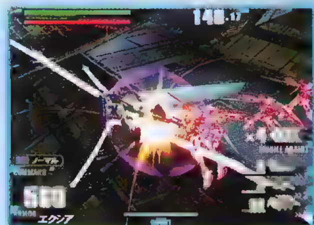
ガンダムエクシア

武装解説

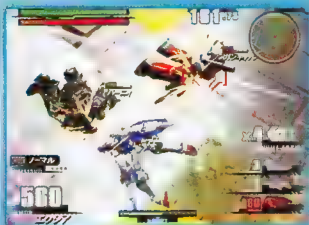
今作よりガンダムエクシアに実装されたトランザムシステム。戦闘開始から一定時間が経過すると、特殊射撃入力で発動可能。発動後は、機体が赤く光って機動力がアップする。

また、発動中は格闘のモーションが変化し、原作で見せたあの必殺の攻撃になるぞ！　発動時間が終わる際には、キャンセル不能の硬直ができることを覚えておこう。

特殊格闘は、レバーニュートラル入力で前作同様の回転切り、⬆＋特殊格闘で踏み付け（前作でのサブ射撃）となる。踏み付けで相手の射撃を避けつつ攻撃もできる。サブ射撃は、前作の特殊射撃が出せるぞ。



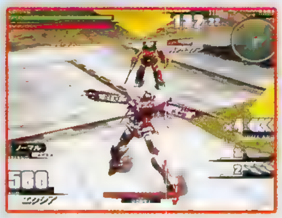
新武装のトランザムを使った連続斬りは、非常に強力だ！



ブーストダッシュ格闘は当てやすい。どんどん狙っていこう！

Pick Up　トランザムシステム

トランザムは、機体性能や格闘性能が大きく向上する代わりに、効果が終了する際にブーストゲージが0になり、多大なスキが発生する。さらに、この終了モーション中は通常より多くダメージを受けてしまうので注意。



基本戦術

今作では特殊格闘によるモビルアシストキャンセル（通称：アシキャン）がパワーダウンし、前作のような空中からの奇襲は厳しい。そのため、純粋な格闘機としての立ち回りが必要となってくる。

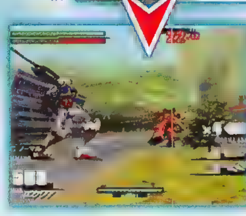
基本戦術は、まず遠距離ではモビルアシストなどを使って相手の注意を引き付けること。ここで敵機のスキを見付けたら、ダウンする武装を当てにいくといいだろう。

中距離では、メイン射撃などで相手をけん制しつつ、一気に近付いて格闘でダメージを与えるチャンスをうかがっていきたい。

格闘は⬅or➡＋格闘とブーストダッシュ格闘をメインに使っていこう！



サブ射撃がヒットすると相手はスタンするので……、



一気に接近し、格闘攻撃へとつないで大ダメージを与えてやろう！



前作と比べ耐久力が560に減ったものの、相変わらず扱いやすく、初心者にオススメの機体だ。

Text:がーくん

コスト	2000

ガンダム

アムロ、行きまーす

ガンダムはメイン射撃がビーム・ライフル、サブ射撃にハイパー・バズーカと扱いやすい武装を持つ。基本はメイン射撃でけん制しよう。メイン射撃が当たりそうならばサブ射撃でキャンセルして追撃し、NEXTダッシュでさらに追撃が可能だ。ちなみに、サブ射撃は一括リロードなので弾切れになるとしばらく使えないことと、前作に比べ弾数が3に減ったことには注意しよう。

耐久力が100を切ってから、地上（ニュートラルorステップ）格闘→射撃であの名シーン「ラストシューティング」で攻撃する。高威力ではあるが、攻撃時間が長くカットされやすい。



サブ射撃のハイパー・バズーカは誘導性能が高い。NEXTダッシュと併用するといいぞ。



射撃チャージは構えるまでが遅いが、威力が高くビームの発射速度が速い。



NEW

岩を投げたり、プロレス技で攻撃するなど、個性あふれる機体のガンキャノン。イロモノ好きよ、集まれ！

Text:がーくん

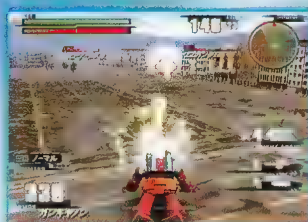
コスト	1000

ガンキャノン

撃って撃って撃ちまくれ！

メイン射撃はビーム・ライフルで使いやすく、ここからサブ射撃や特殊射撃でキャンセルできる。基本はこのメイン射撃でけん制しよう。サブ射撃と特殊射撃は弾数を共有しており、前者は2発同時、後者はボタンを押し続けると4連続でキャノン砲を放つ。これらは一括リロードなので弾切れ時はメイン射撃や特殊格闘でうまく時間を稼ぎたい。

モビルアシストはガンペリーがミサイルを6連射して攻撃。それなりに誘導性能が高く、攻撃時間が長いので使いやすいぞ。格闘はプロレス技（？）が中心で、大振りの割にリーチが短いものが多いのはご愛きょう。



特殊射撃はボタンを押し続けると、弾切れになるまで連射し続けることができる。



特殊格闘の岩投げ。岩を持ち上げる動作中は敵の射撃を防ぐことが可能だ！



通常移動の速度は全機体でもトップクラス。障害物を活かして逃げ回り、遠距離砲撃をお見舞いしよう。

Text:バチ

コスト 1000

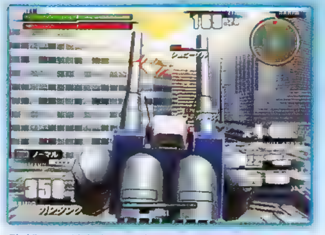
ガンタンク

何はともあれサブ射撃

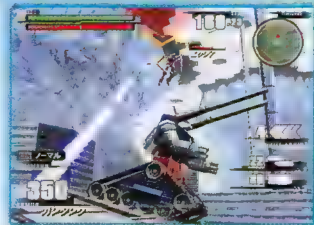
ガンタンクの基本の立ち回りは、通常移動で逃げ回りつつ、サブ射撃の砲撃モードで攻撃すること。砲撃モードは解除時の硬直が短いので、サブ射撃→ステップorNEXTダッシュ→サブ射撃と繰り返せば密度の高いキャノン砲の連射を繰り返せる。

また、サブ射撃からメイン射撃を交ぜると2種の軌道のキャノン砲を同時に撃ち込める。相手が攻撃をしてきたらステップやNEXTダッシュで回避し、通常移動で距離を離すこと。

接近戦では格闘のボップミサイルやモビルアシストで弾幕を張りつつ通常移動でのメイン射撃を使い、ダウンを奪ったら再度距離を離すこと。



砲撃モード中心で攻撃する。障害物越しに攻撃できるので、うまく利用していこう。



通常移動の素早さは全機体でもトップクラス。射撃攻撃は、歩いていればほとんど避けられるぞ。



通常の3倍を発動したときの機動力は、コスト3000機体すらしのぐ。発動タイミングを見極めて使おう。

Text:バチ

コスト 1000

シャア専用ザク

通常の3倍の使いどころがカギ

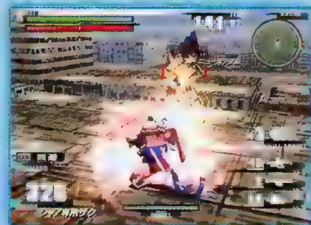
メイン射撃のザク・マシンガンは、3ヒットでよろけを誘発する。誘導性能は低いのでばら撒くように使おう。

サブ射撃は弾数が5→3発になったが、誘導性能が高く当てやすい。硬直をNEXTダッシュでフォローして使おう。特殊射撃のクラッカーは地上から投げると放物線状に、上空から投げれば下方向に投げられる。

特殊格闘で出せる通常の3倍は、ゲージを消費して14カウント間移動スピードが最速になる。リロード時間が長いのでムダ使いしないよう、1対1の状況で使用したい。なお、前作は特殊格闘で出た当て身は抜刀時⬇＋格闘になっている。



サブ射撃はホーミング性能が高く、相手を動かすのに便利。NEXTダッシュでさらに攻めよう。



通常の3倍時は地上ステップでの移動を中心に。メイン射撃やモビルアシストで削ろう。



モビルアシストを活用し、3体同時攻撃を仕掛けるジェット・ストリーム・アタックで敵を仕留めよう。

Text:ケンちゃん

コスト 1000

ドム

ヤツにジェット・ストリーム・アタックをかける

ドムの戦術の核となるのは、今作でも変わらずモビルアシストのジェット・ストリーム・アタック。使用回数こそ前作から減少して5回となってしまったが、3体同時による波状攻撃を仕掛けられるのが魅力だ。

なお、登場する2体は、敵との距離が遠い状況で呼び出すと自機に追随するように動く。ここで自機が攻撃すると、同時に射撃攻撃を繰り出し、追随状態で敵に接近すると、散開しながら1体が拡散ビーム、もう1体がジャイアント・バズで攻撃する。

また、敵の近くでモビルアシストを出した場合は、敵を挟み込むようにジャイアント・バズを繰り出すぞ。



ホバーモード中は少しずつブーストが減少するが、停止すれば一瞬でゲージが回復する。



モビルアシストには3パターンの攻撃があり、行動のバリエーションは非常に多い。



まずはビーム・ライフルモード、慣れてきたらハイパー・バズーカやスーパーガンダムを使っていこう。

Text:OYZ

コスト 2000

ガンダムMk-II

今回はスーパーガンダムか!?

ビーム・ライフルモードは、メイン射撃の硬直が増えたので、NEXTダッシュと組み合わせて使うといい。また、ハイパー・バズーカは3連射まで可能。射程が短くなったため、散弾になるまでが早い。より近〜中距離に特化した形だ。

注目はスーパーガンダム。ミサイルポッドはけん制として活躍する。

ロング・ライフルとNEXTダッシュは相性がよく扱いやすい。また、特殊格闘のホバーモード中は前後移動が俊敏になるほか、メイン射撃が照射型のビームになる。ビーム照射中でも前後左右の移動が可能。動きの幅が広がりそうだ。



弾切れの心配が無いのがガンダムMk-IIの強み。建物のかげで小まめにリロードしよう。



ホバーモード中のメイン射撃は照射型のビームに変更。照射中も移動が可能だ。



投げ技が多く、接近戦特化という点は今作でも変わらないZZガンダム。投げキャラ好きにはたまらない!?

Text:がーくん

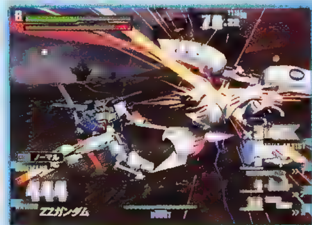
コスト	2000

ZZガンダム

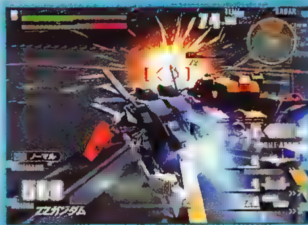
スキが大きい? NEXTダッシュで解決だ!

メイン射撃、サブ射撃どちらも発生は遅いものの、NEXTダッシュを駆使すれば硬直の長さを気にせず使える。特殊格闘はスクリューパイルドライバーで投げる大技で、NEXTダッシュを使えば追撃可能だ。各種格闘の投げ技中、敵にカットされそうなら、攻撃動作中にNEXTダッシュで緊急回避しよう。投げ技を中断するとダメージを与えられないが、その後に空中ステップ格闘や空中ニュートラル格闘で再び投げられる場合がある。

そのほか、ダッシュ格闘がなぎ払い攻撃に変更されるなどビーム・サーベルを使った攻撃が増加し、接近戦の選択肢の幅が広がっているぞ。



射撃モード中は⬇＋格闘のモーションが変化。格闘モード中より発生が早い。



モビルアシストはメガライダーがビーム砲を放つ。使用回数は3回だが高威力!



ノーマルモードとファンネルモードで攻撃方法が大きく変わるMS。射撃攻撃を主力に戦っていこう。

Text:ケンちゃん

コスト	1000

キュベレイMk-II

ファンネル、お願い!

キュベレイMk-IIは耐久力が低いため、ファンネルモード（特殊射撃で切り替え）を主体に戦っていく。

ファンネルモード中は格闘攻撃で、ファンネルを3機射出するのが基本。どこからでも敵をサーチするので、離れた距離から攻撃できるのがうれしい。ただし、これだけだとファンネルの弾切れを起こしやすいので注意。残弾が切れたらノーマルモードに戻して、弾数の回復を待とう。

なお、今作ではモビルアシストがバウに変更された。変形したバウが相手に向かって特攻していく。射程距離が長いので、射撃武器の代わりに使っていこう。



弾数が十分にある状況では、特殊格闘のファンネル一斉射撃で攻撃してもいいぞ。



ノーマルモード時は射撃武器のビーム・ガン→NEXTダッシュで攻撃していこう。



高性能な武装がそろい、アムロの搭乗機にふさわしい強さを誇るνガンダム。やはりダテじゃないんです。

Text:がーくん

コスト	3000

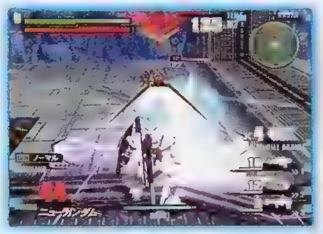
νガンダム

フィン・ファンネルで飛ばせて落とす

サブ射撃であるフィン・ファンネルは、遠距離〜中距離からはもちろん、障害物の影など安全な位置から攻撃できることが強み。射出中にレバーを入力すると攻撃位置を選べ、ボタンを押し続けることで最大6基まで連続射出できる。

サブ射撃自体は相手の動きを制限することが目的で、高性能なメイン射撃を当てるための布石だ。ただし、前作と比べ弾数は12に減ったので、撃ち過ぎにだけは注意しておこう。

νガンダム独自の特性として、耐久力が100以下になると自動でファンネルバリアを展開する。敵の射撃を100ダメージまで防いでくれるぞ。



ファンネルバリア展開中はフィン・ファンネルを1基しか使えないのが難点。



モビルアシストはリ・ガズィが攻撃する。発生が早いのが最大の強みだ。



チャージ射撃にファンネルと優秀な射撃武器を持つ。特殊射撃もNEXTダッシュにより使いやすくなったぞ。

Text:バチ

コスト	2000

サザビー

ファンネルで敵を動かせ!!

メイン射撃はビーム・ショットライフルで使い勝手がよく、けん制や硬直を狙うのに適している。サブ射撃のファンネルは弾数が6発と少ないが、リロード時間は短めなので出し渋る必要は無い。レバー方向で相手を中心に射出位置を選べるので、けん制で使ったり本体のメイン射撃と合わせて十字砲火を狙おう。射撃チャージはタメ時間が短い。メイン射撃を出しつつタメるのが基本。射撃や格闘のスキをキャンセルできるので、メイン射撃中にタメておき、メイン射撃の追撃に使うと効果的だ。特殊射撃は中間距離で広範囲に攻撃するので、相手を動かすのに使おう。



サブ射撃のファンネルで相手を動かして、硬直にメイン射撃→射撃チャージを狙おう。



特殊射撃は中間距離で出す。硬直をNEXTダッシュでキャンセルすれば問題無く使えるぞ。



射撃主体のガンダムF91は、NEXTダッシュの恩恵が大きい。射撃をばら撒いて手数で圧倒しよう。

Text:age

コスト	2000

ガンダムF91

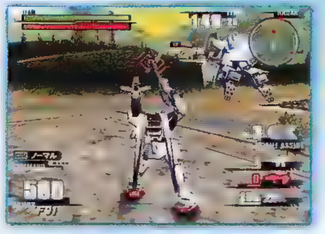
新世代のMS、本領発揮!

ガンダムF91は、射撃系の武装がメインとなる機体だ。

近～中距離ではビーム・ライフルを主軸に戦う。射撃のスキをNEXTダッシュでキャンセルしつつ、ビーム・ライフルがヒットしたらビーム・ランチャーを、ビーム・ランチャーがヒットしたらビーム・ライフルをそれぞれ追撃で当て、敵をダウンさせたい。

ヴェスバー使用時は、中～遠距離で戦う。ヒット時はダウンを奪えるので、ダウンさせている間は僚機をサポートして2対1の状況を作ろう。

「質量を持った残像」は、たまり次第使っていい。本機は耐久値が低いので、出し惜しみする必要は無いぞ。



モビルアシストはビーム・ランチャーリロード時のサポートで使うのも有効だぞ。



ヴェスバー時の射撃チャージをこまめにタメて、メイン射撃と使い分けよう。



NEXTダッシュでスキを消すことで、射撃武器の多さを活かせる。捕縛攻撃が多いことが特徴だ。

Text:age

コスト	1000

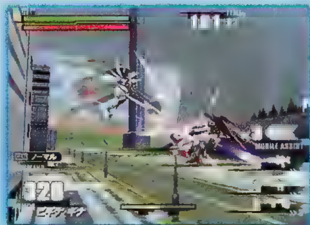
ビギナ・ギナ

手数の多さがウリ

低コストながら、射撃武器の種類の多さとその性能に優れる本機。NEXTダッシュでスキを消しつつ、射撃をばら撒こう。基本的には低コストらしくサポートを主体とし、何かしらの射撃がヒットしたらほかの武装で追撃してダウンを奪う。

サブ射撃のショットランサーやモビルアシストがヒットしたら、遠距離では射撃、近距離では可能であれば格闘で追撃してダウンを奪おう。

特に、モビルアシストは使用回数が少なく攻撃速度が遅い分、追尾性能が高く離れた位置からでもヒットさせやすい。射撃でけん制しつつ、NEXTダッシュから狙うのもアリ。



射撃チャージは威力が高め。スキは大きいが、時折交ぜていくといいだろう。



捕縛後に格闘を狙うのであれば、ステップ格闘で追撃して確実にダウンさせたい。



ほかの高コスト機に比べ、スタンダードな性能を持つ。強力なアサルトバスターの使い方がカギだ。

Text:age

コスト	3000

V2ガンダム

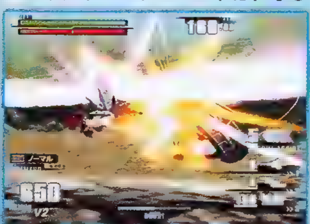
アサルトバスターで敵を蹴散らす

通常時はビーム・ライフルでけん制し、ヒットしたらサブ射撃でダウンさせる、といった連係を使う。

メイン射撃時にサブ射撃を即入力すれば連続で発射するので、それをNEXTダッシュでキャンセルしてもう一度射撃という連係も有効。

アサルトバスターモードは、なるべく相手を追うときに使う。1度使用するとリロードまでかなり時間がかかるので、1回の出撃で1度しか使えないと思っておこう。

メイン射撃をNEXTダッシュでキャンセルしつつばらまき、ダウンさせて敵を分断する。近距離ではサブ射撃の攻撃範囲が広く有効。



光の翼は左右への攻撃判定が広い。左右へのステップを多用する相手に有効。



モビルアシストは攻撃回数が多くて便利。回数も多めなのでこまめに使おう。



NEXTダッシュで強力なコンボができるようになったヴィクトリーガンダム。硬い守りで相手を攻め立てろ!!

Text:ケケ

コスト	1000

ヴィクトリーガンダム

多彩な形態を使いこなせ!

ヴィクトリーガンダムの射撃武器は特殊で、パーツを飛ばして形態変化する。形態によって得意な距離が変わってくるぞ。

サブ射撃のトップ・リム射出は上半身を飛ばす射撃で、射出後は下半身メインのボトム・ファイター状態となる。この形態では格闘の誘導性能が上がるため、近距離戦を挑む際に使用するといい。前作ではビームから攻撃をつなげられなかったが、今作ではつなげられるようになった。

特殊格闘のボトム・リム射出は下半身を飛ばす射撃で、射出後は上半身のみのトップ・ファイター状態となる。この形態ではブーストダッシュ性能が向上するので、逃げるときや相手を追うような状況で使用するといい。ただし近距離戦が弱いので、近付いたら他形態になる方がいい。

特殊射撃では全パーツを飛ばすことが可能。使用後は戦闘機だけのコア・ファイター状態となる。今作ではブーストゲージが少しずつ減るので注意しておこう。



モビルアシストは使用回数が減ってしまったが、相変わらず高性能。



前作よりパワーダウンしたとはいえ、まだまだ問題無く戦っていける。豊富な格闘を使い分けろ!

Text:タンカー

コスト 3000

ゴッドガンダム

変更点を把握しよう!

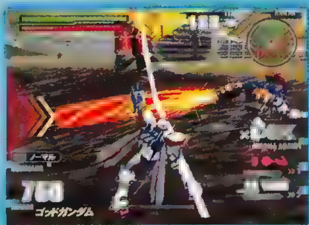
立ち回り自体にあまり変化は無いが、前作からの変更点はきっちり把握しておこう。最も気を付けたいのが、空中ステップがモビルファイター特有の空中で回転する動きから、通常のものになったこと。空中での機体制御が難しくなったぞ。

ほかには、ゴッドフィンガーに射撃無敵が無くなっている。前作とは違った使い方を模索しよう。

また、モビルアシストがネーデルガンダムからガンダムマックスターになり、自機の左右からの攻撃ではなくなった。相手に強引に近付いて、モビルアシストを当てて相手を浮かせる攻めが困難になっている。



NEXTダッシュのおかげでゴッドスラッシュが使いやすくなったので、立ち回りを見直そう。



格闘が外れてもNEXTダッシュでフォローできるのは大きい。接近したら強引に押していけ!



何、前作より弱体化している? だからおまえはアホなのだ!! 見よ! 東方は紅く燃えている!

Text:カネス

コスト 2000

マスターガンダム

武装解説と基本的な立ち回り

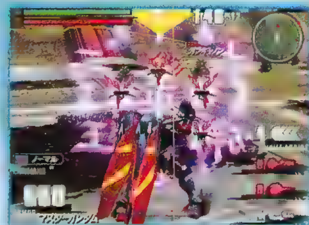
まず、戦闘開始時は特殊射撃が弾切れの状態でスタートすることを覚えておこう。⬅or➡+格闘(前作のステップ格闘)は、パワーダウンしてるとはいえ十分使えるレベルだ。

そして一番の変更が、ほとんどの格闘から派生できる⬇+格闘派生だろう。敵にマスタークロスを巻き付けて爆発させるという攻撃になった。師匠らしい粋な格闘だ!! モビルアシストは、前作同様強力。モビルアシストを利用して強引に攻め込む姿が今作でも見られるか!?

本機は前作同様⬅or➡格闘をメインとした立ち回りが強いと思われる。NEXTダッシュがあるとはいえ、十分通用するのでガンガン使っていこう。

攻撃がヒットしそうなら⬅or➡+格闘、ヒットするかどうか怪しいならモビルアシストから⬅or➡+格闘に派生させていこう。

ゲージがたまったら、とりあえず特殊射撃を出しておこう。優勢ならば⬇+格闘派生で相手をアツくさせるのもアリだ!



十二王方牌大車併は開幕からは使えない。ただし相変わらずの強さだ。



各種バスターライフルと豊富な射撃武器を取りそろえている。中距離からメイン射撃でダウンを奪おう。

Text:パチ

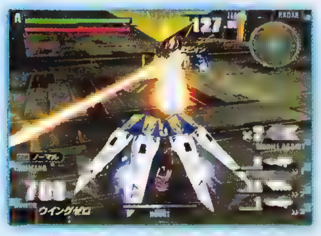
コスト 3000

ウイングガンダムゼロ

バスターライフルから起き攻めを狙え

メイン射撃は射程こそやや短いものの、照射時間が長く着地しつつ弾が出ることが強み。前作に比べ弾数が8→10と増加したので、弾切れの心配無く使っていけるぞ。ヒット時にはダウンを奪うので、起き上がりにモビルアシストを重ね、ステップで側面を取って十字砲火を狙うのが基本の形。ヒット時は再びダウンを奪えるので再度起き攻めを狙おう。

特殊射撃は壁や地面に着弾すると爆風が広がる。高めにジャンプにして上から狙うか、遠距離から狙うと当てやすい。威力が高く、空振り時はNEXTダッシュでフォローできるので、狙える状況では積極的に使おう。



メイン射撃でダウンを奪ったら、起き上がりにモビルアシストから十字砲火を狙うべし!!



射撃チャージは右斜め前を向いた状態で出すと、正面の相手への攻撃が早く届かせられる。



主要武装がほぼすべて射撃で、格闘ボタンすら射撃攻撃が出るなど、徹底した射撃特化の機体だ。

Text:がーくん

コスト 2000

ガンダムヘビーアームズ改

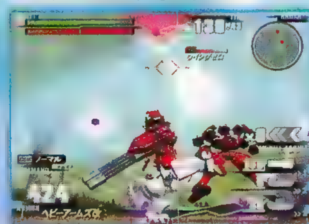
弾幕を張りまくれ!

メイン射撃はビームガトリングを最大で40発連続で撃つ。発生が早く誘導性能が高いので、どの距離でも使いやすい。格闘はマイクロミサイルを撃ち出す特殊な仕様。近距離では使えないため、中〜遠距離用のけん制に使っていきたい。ちなみにこれらの武装は足を止めずに撃てる。

格闘チャージは弾数を消費せずにホーミングミサイルを連発できるので、弾切れ時に重宝する。特殊射撃は各種残弾をまとめて消費するが、当たれば大ダメージを与えられる。スキは大きいので、外れたときはNEXTダッシュでキャンセルしてフォローすることが大事だ。



特殊格闘の月面宙返りは回避手段として優秀。ジャンプ着地時には出せないので注意。



モビルアシストのメリクリウスは、敵の射撃攻撃を防ぐバリアを展開する。



優秀な射撃武器と高火力の格闘を持ち合わせるカプル。弾幕を張りつつ接近し、格闘で相手をせん滅しろ!

Text:ケケ

コスト 1000

カプル

武装解説&基本戦術

メイン射撃のハンドガン、サブ射撃のミサイルとも弾幕を張るのに向いている。相手の動きを制限するためにも、弾幕を張ることを意識して立ち回ろう。特殊射撃の一斉射撃はかなり高威力。NEXTダッシュでキャンセルできるため、スキを見付けたらどんどん撃っていこう。

格闘は前作と同様で使いやすい。ただ、ハンマー回転が⬇+格闘にコマンド変更された。特殊格闘ではパンチモードに切り替えることができ、2段階まで強化が可能だ。どちらも高火力なので、スキがあれば狙っていきたい。パンチモード中は、射撃攻撃やモビルアシストを使えなくなることには注意が必要。

モビルアシストはヒップヘビーによるマシンガン発射。前作と比べて使いやすくなっているので、どんどん使って弾幕を絶やさないように。

弾幕を張って相手の行動を制限し、相方の援護をしつつスキがあれば格闘を狙う、といった立ち回りがいいだろう。



腕を回転させて威力がアップ! 前作よりも使いやすくなった。



エール/ソード/ランチャーの3種類に換装できるのが本機の特徴。状況に合わせ使い分けよう。

Text:OYZ

コスト 2000

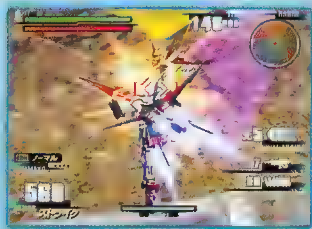
ストライクガンダム

まずはエールストライカーで

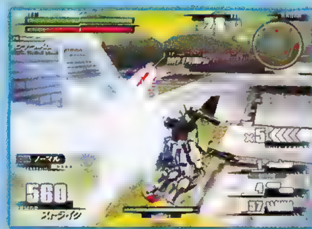
ニュートラル+特殊射撃で換装可能なエールストライカーは、高機動力の万能機体。メイン射撃のビームライフル、サブ射撃のバルカン、格闘のビームサーベルと標準的なものがそろっている。

レバー➡入れで換装すると、接近戦重視のソードストライカー。ブーストゲージ消費が早いのがやや難点だが、リーチ、追尾性能に優れた格闘からコンボを決められる。

レバー⬅入れは、遠距離重視のランチャーストライカー。ガンランチャーでけん制しつつ、アグニで狙い撃とう。アグニはNEXTダッシュとの相性がいいぞ。



ストライクガンダムは前作同様の感覚で使っていける。初心者にもオススメしやすい。



アグニはNEXTダッシュとセットで使おう。これなら多少近距離もイケる!?



モビルアーマー形態に変形可能で、他の低コスト機に比べ機動力に優れる。変形捕縛からの自爆も健在だ。

Text:OYZ

コスト 1000

イージスガンダム

堅実に闘う? 一発逆転の自爆を狙う?

ビームライフル、シールド(投擲)、ビームサーベルは前作同様の感覚で使える。シールド(投擲)はNEXTダッシュとの相性がよさそうだ。

気を付けたいのが、特殊射撃のスキュラとNEXTダッシュの組み合わせ。NEXTダッシュの入力が早過ぎると、スキュラの発生前にダッシュしてしまうので要注意。

なお、イージスガンダム最大のウリである変形捕縛→自爆は健在。自機の耐久値が低いときに狙いたい。

最後に、一番の変更点であるモビルアシスト。ブリッツガンダムは敵機をある程度追尾しながら突進し、ヒット時はよろけさせて追撃が可能。



シールド(投擲)中にシールドガードすると一瞬で残弾が回復。ちょっとしたテクニックだ。



ブリッツガンダムは半透明のミラージュコロイドで突進。判別されにくく奇襲に最適だ。



標準的なビーム系武装と優秀な格闘を持つ高コスト機。よろけや特殊な移動手段から格闘コンボを決めろ!

Text:OYZ

コスト 3000

デスティニーガンダム

格闘コンボを狙え!

遠距離の主力となるメイン射撃は、標準的でクセが無い。射撃チャージは弾速が速く、どの距離からでも使える。NEXTダッシュと組み合わせて使用するといいだろう。

強力なのが接近戦。通常格闘からの格闘コンボは威力が高め。最後を特殊格闘のパルマ フィオキーナで締めるといいぞ。また、ビームブーメランやモビルアシストヒット時は、よろけを誘発する。近距離の場合には格闘で追撃していこう。モビルアシストはレジェンドガンダム。誘導性能の高い2本のスパイクを射出し、ヒット時にはよろけを誘発。全機体の中でも1、2を争う優秀な性能だ。



残像ダッシュはレバー左右で操作可能。ビームソードで突進する特殊な格闘攻撃を出せる。



レジェントガンダムが強い! 若干スキはあるものの、誘導性能が高く使用回数は5回と多い。



射撃や格闘は扱いやすく、ビームライフル（反射）や分離射撃など、トリッキーな技を併せ持つ面白い機体だ。

Text:OYZ

コスト	2000

インパルスガンダム

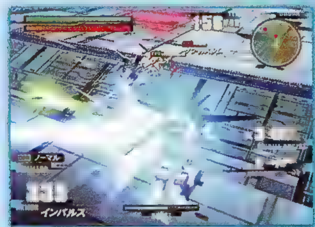
トリッキーだが実は使いやすい

ほぼ前作通りの使用感で戦えるインパルスガンダム。メイン射撃のビームライフルは弾数が10と多く、射撃チャージのパーツ射出後に換装し直せば、最大まで弾数が戻る。

この特徴を活かし、射撃→NEXTダッシュなど、ビームをばら撒きながら戦うスタイルが可能だ。

NEXTダッシュ使用時に注意したいのが、ビームライフル（反射）。入力が早過ぎると跳弾が発生しないので、タイミングには注意すること。

大きな変更点はモビルアシスト。ガナーザクウォーリアが単発で高威力のビームを放つ。距離を選ばず使えて扱いやすい。



サブ射撃はNEXTダッシュのタイミングに注意。ビームライフルを撃ってしっかり反射させよう。



ルナマリアの赤いガナーザクウォーリアが援護。けん制や攻めの起点になる。



機動力の難は任意に起爆できる時限爆弾でカバー。相手を動かし、モビルアシストを狙っていこう。

Text:パチ

コスト	1000

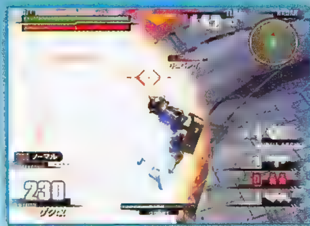
ザク改

爆弾設置を中心に攻撃を組み立てよう

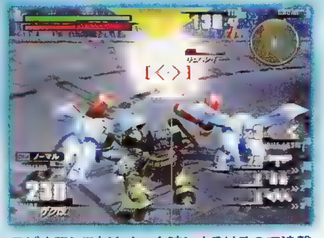
メイン射撃は、ボタン押しっぱなしの連射数が前作の8から10連射に向上。誘導性能は低いので、ばら撒くように撃とう。サブ射撃のハンドグレネイド（時限）は設置後一定時間経過か、格闘＋ジャンプで任意に起爆できる。リロード時間が短いので、連発できるのが強み。サブ射撃を撒きながら立ち回ろう。

特殊射撃のハンドグレネイドは放物線を描いて飛ぶ。遠距離には高く投げ、敵が近いと低く飛ぶ。ヒット時はよろけが長いので追撃を狙おう。

モビルアシストは、発生が早くホーミング性能の高いザク改の主力兵器。硬直狙いなど多くの場面で役立つ。



時限爆弾の爆風を壁とした動きが基本となる。早めに起爆をしてNEXTダッシュで動こう。



モビルアシストは、ヒット時によろけるので追撃が可能。使用回数を余らせないように。



コスト1000の中でトップクラス鉄壁の防御を持つアレックス。どこまでアーマーを利用できるかがカギだ！

Text:カネス

コスト	1000

アレックス

前作からの変更点

今作におけるアレックス最大の変更点は、何といってもチョバムアーマーの耐久値が100に低下していることだろう。前作のように、ひたすら前ステップでゴリ押す立ち回りでは厳しいものがある。

敵の攻撃を少しくらうだけでチョバムアーマーが簡単にはがれてしまうので、中、遠距離での丁寧な立ち回りと、アーマーが無くなった後にガトリング・ガンをしっかり当てられるかどうかがカギを握る。

それでもステップでゴリ押ししたい……前作からアレックスを使ってるプレイヤーなら、こう思うのは当然だろう。筆者もその口である。

どうしても前作のように相手が嫌がるような立ち回りをしたいということであれば、絶対にくらわないようにしながら中、近距離までNEXTダッシュで近付いて、地上で横方向と前方向のステップを織り交ぜていくしか無さそうだ。

もしかすると前作のようなそう快感が味わえるかもしれないぞ！



マシンガンは高性能なので、ステップと組み合わせて押していこう！



広範囲を攻撃できる、特殊射撃のアトミック・バズーカが魅力の機体。地上、コロニー内でもぶっ放そう！

Text:ケンちゃん

コスト	2000

ガンダム試作2号機

アトミック・バズーカで敵を星屑に

急上昇〜浮遊の速度が遅くなって前作のようには動けないものの、まだまだ巨体に似合わない機動力で動き回れるガンダム試作2号機。

上空からは特殊射撃のアトミック・バズーカや、敵を踏み付ける⬆or⬇＋サブ射撃で急襲を仕掛ける。ここで敵に攻撃が当たらないと判断したら、すかさずNEXTダッシュで動作を中断し、安全を確保したい。

特殊射撃のアトミック・バズーカは、攻撃範囲が広い上に攻撃持続時間が非常に長く、敵をダウンさせた後に使うと回避されにくい。起き上がり時の無敵時間が切れるころを見計らって、爆風を重ねていこう。



抜刀状態を保つとビーム・サーベルが3段階まで強化される。同武器を使うまで継続する。



アシストのザメルは射程が長いキャノン砲。射撃武器に乏しい本機にとって貴重だ。



弾数は少なめだが、扱いやすい射撃系武器が多い。射程が長い武器を盾にして攻め込んでいこう。

Text:ケンちゃん

コスト	2000

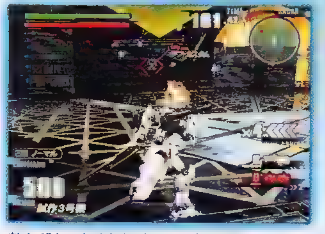
ガンダム試作3号機

豊富な射撃攻撃を使いこなせ!

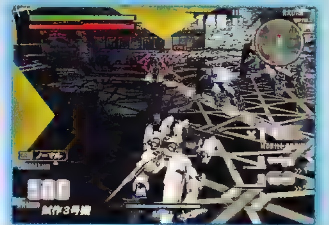
遠距離では射程が長い特殊射撃、サブ射撃の各種コンテナミサイルを盾に展開していくのが基本戦法。

主力はメイン射撃のフォールディング・バズーカを使うことになるが、この武器は前作から弾数が減少して10発に。一度の射撃で2発繰り出すので、実質弾数は5回と考えていい。NEXTダッシュでスキを軽減しつつ、敵を狙い撃っていこう。

特殊格闘の爆導索は、紐状の爆弾を繰り出して爆発させる。繰り出した格闘ボタンを押し続けている間は爆発しないので、敵と近い間合いでは、射線上に敵が乗った瞬間にボタンを離して起爆しよう。



敵をダウンさせたら、起き上がりに特殊射撃、特殊格闘をセットして動きを制限する。



モビルアシストのジム・カスタムは、マシンガンで援護してくれる。同時に攻め込もう。



陸戦型ガンダムは、モードで武装が変化する。敵機との距離に応じて、得意な武装に切り替えていこう。

Text:がーくん

コスト	1000

陸戦型ガンダム

武装切替で弾切れとおさらば

特殊射撃の武装切り替えで、近～中距離用のマシンガンモードと中～遠距離用の180mmキャノンモードを選択できる。武装切替時に残弾がリロードされるので、小まめに切り替えて弾切れを防ごう。マシンガンモードでは、サブ射撃のミサイル・ランチャーが誘導性能が高くオススメ。

180mmキャノンモードのメイン射撃は、弾速が速いのが長所。残念ながら弾数は5に減ってしまった。

サブ射撃では砲撃モードになり、180mmキャノンを連発できる。

モビルアシストはホバートラック。性能が変化し、その場でマシンガンを一度だけ連射するようになった。



武装切り替えにはそれなりのスキがあるので、出始めをNEXTダッシュでキャンセルしよう。



モビルアシストは使用回数が3回と少ないが、誘導性能は高いので使いやすい。



ほかの機体には無い独特な動きが特徴の格闘機体。強力なマシンガン系武装を持つので、中距離戦もOK!

Text:カネス

コスト	1000

グフ・カスタム

武装の解説と基本戦術

グフ・カスタム最大の特徴といえば、やはり特殊格闘や特殊射撃によるヒート・ロッドを使った移動だろう。回数が2と減ったため、前作ほどの機動力は無くなってしまったが、NEXTダッシュを絡めれば、前作とは違った多彩な動きが可能だ!

今作では⬅or➡＋格闘が2段技に変化。発生速度、誘導性能とも優秀なので、積極的に使っていこう。

メイン射撃は前作同様75mmガトリング砲。非常に強力な武装だが、撃ち切った後はリロードされないので弾数には気を配ろう。

前作同様、機動力を活かして戦場を駆け回ろう。スキを突いてガトリング砲で片方の敵機のダウンさせつつ、もう片方の敵機に不意打ちの格闘を決めていくのがメインとなるぞ。

モビルアシストは呼んだ瞬間に砲撃してくれるため、非常に当てやすくなった。当たったら75mmガトリング砲や格闘でダウンを奪おう。

すべての武装を駆使し、トリッキーな動きで相手を惑わせてやれ!



ヒート・ロッドは使用回数が減り、着地後すぐに行動できなくなった。

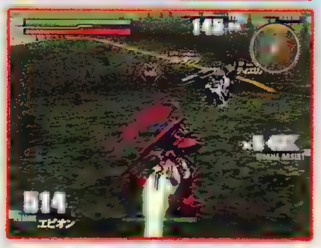
Gvs.G NEXT コスト考察

低～中コストの簡単な組み合わせを紹介! ポイントを抑えておこう。

Text:タンカー

どんな組み合わせが有効なのか!?

コストの組み合わせ方次第で戦い方は変わってくる。低コストと中コストの組み合わせは意外と難しいので、簡単に解説しよう。コスト1000を絡めた組み合わせは、NEXTダッシュをうまく使いこなせば生き延びやすくなる。コスト3000が絡む組み合わせについては、次号で解説!



低～中コストのオススメ組み合わせ

1000+1000	5回まで落ちることが可能な組み合わせだが、低コストゆえ機体性能は低い傾向にあるので注意。何度も撃墜されていい強みを活かし、強気に攻めていけ!
1000+2000	落ちる順番によって、有利／不利がかなり変わってくる。コスト2000機体がコストオーバーしないように立ち回ることが重要になってくる!
2000+2000	撃墜される順番などは特に考えずに済む、安定した組み合わせ。機体性能の高いものがそろっているコスト帯なので、組み合わせに困ったらコレだ!



考えるより先に撃て!!

大量破壊マシンガンゲーム
RAZING STORM™
レイジングストーム

群がる敵や障害物を超火力で壊し尽くす、前代未聞の破壊系ガンシュー降臨！今回はその概要と、本作で破壊の快感を味わうための基礎知識を紹介する。

レイジングストーム
■メーカー　：バンダイナムコゲームス
■ジャンル　：大量破壊マシンガンゲーム
■操作方法：マシンガン+ペダル
■発　売　日：稼働中（2009年3月稼働）
■使用基板：System357

破壊の美学を見よ！







よく狙う？　んなヒマあるか!!

超振動マシンガン型コントローラーと6スピーカーによるdtsサウンドが生む臨場感で、銃を撃つだけでも超快感！　敵以外の障害物もほぼすべてブチ壊せるので、遠慮無用で撃ちまくれ!!



人間様をナメるな!!

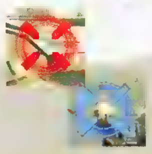
巨大兵器を倒せ！

家屋より巨大な最新鋭兵器との戦いの際には、武器を重火器に自動で持ち替え、弾数無限で撃ちまくれるぞ！　映画顔負けの衝撃と爆炎の舞台を、君の手で生み出すといい！

新兵でも戦いやすい！



ペダル&サイトシステム



本作ではペダルを踏むと身を乗り出し攻撃可能状態になり、放すと盾で防御と弾のリロード。敵が攻撃する際にはサイト（赤と青の丸い印）が出現するので、防御のタイミングが初心者にも分かりやすい！

障害はすべて破壊せよ！

STAGE DIGEST

非公式特殊部隊SCARの新人として戦場に立つプレイヤーを待つ、数々の壮絶任務を紹介！



STAGE 1 包囲網をブチ破れ!!

敵の攻撃でBチームと分断されたAチーム。敵勢力圏の真っ只中、圧倒的多数の敵兵と機動兵器の群れを、問答無用の火力でねじ伏せBチームのところへ急ぐ。最後に待ち受ける巨大歩行型兵器ロング・レッグには、ロケットランチャーで対抗。ついでに周囲の邪魔な敵兵も、まとめて吹き飛ばしてしまえ!!





STAGE 2 市街地の仲間を救え!!

Bチームを包囲する生意気な敵兵どもを、横から突入して一気に蹴散らす！　狭い住宅地で襲い掛かる巨大兵器は、クラスターショットやロケットランチャーで周囲の家ごと粉砕しよう。市民はみんな避難した後だから、文句は出まい！



STAGE 3 敵本拠を潰せ!!

狙撃銃から衛星ビーム砲(!?)まで、ありったけの武器で敵のアジトをたたきつぶす。最後の対4足歩行型兵器戦の結末によっては、この後……!?



ガンシュー新兵必読

最前線生存教本

破壊を楽しむにはまず基本から。やられる前にやるための、本作での基本をここで伝授!!

サイトを見逃すな！

敵の攻撃はサイトが出現後、収束するまで成立しない。まずはサイトが見えたら即座に隠れる条件反射を身に付けつつ、慣れてきたらサイトが収束する前に最優先で照準し、その敵を倒してしまおう。



赤いサイトが1Pプレイヤー、青いサイトが2Pプレイヤーの方を狙っている敵攻撃の印だ。

「DANGER」は覚えて回避！

敵の攻撃の中にはサイトが出現しないものもあり、その攻撃が来る前には「DANGER」と画面に表示されたり、敵が決まった予備動作（目の前に迫るなど）を行なったりしてくる。初見で回避は難しいが、攻撃を覚えたら次のプレイ以降で必ず回避してやろう。



サイトが出ない攻撃は止めようがない分、毎回同じタイミングで発生する。まずは覚えろ！

敵の数を減らすのが基本

ガンシューではまずは敵の数を減らし、攻撃を受ける確率を減らすのが基本。機動兵器がいると真っ先に倒したくなるが、まずは周囲の掃除が最優先だ。さらに周囲の障害物も壊していくと、3面最後に影響する重要アイテム「ドッグタグ」が出る場所も！　弾は無限なので、防御中も引き金は引き続けるぐらいの勢いで画面中を撃ちまくろう。



厄介な敵がいたとしても、まずは耐久度が低い敵から片付ける。敵が一人になれば、回避タイミングも非常に見切りやすい。

覚・醒・召・還せよ！

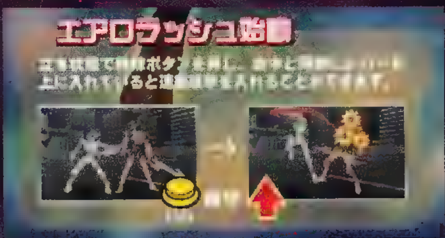
PROJECT CERBERUS

稼働まであと少しに迫った今月は、キャラクターの技表と各種システムについて紹介。稼働に向けて今からチェックしておこう。

プロジェクト ケルベルス
- ■メーカー：マイルストーン
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2009年春予定
- ■使用基板：NAOMI

Text：黒鉄タカスエ

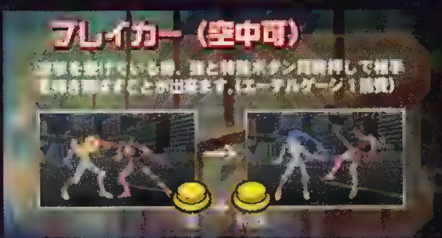
気になるシステムをチェック！



連続技の軸となる「エアロラッシュ始動」。攻撃ヒット後そのまま空中に跳び上がって、コンボを狙える。さまざまな状況から狙っていけそうなだ。



ガード状態から相手をはじき飛ばす「リフレクトシェル」。発動するとエーテルゲージが1消費されるが、距離を取りつつ仕切り直しに使える。



相手から攻撃を受けているときに使用できる切り返し技。攻撃側は、これを使われることを想定してコンボを出さないと、反撃を受けてしまう。

そのほかのシステムは？

上記で紹介したシステム以外にも、さまざまなシステムが搭載されている本作。2段ジャンプやハイジャンプ、空中ダッシュもあり、画面内を縦横無尽に駆け回りながらスピーディなバトルをくり広げられる。さらに、キャラの特性が変化する「クレイモアシステム」も存在。アサルトモードとエーテルモードの二つのモードを使い分けながら闘えるぞ。

インスト コマンド表掲載!!

CERBERUS ケルベロス



ヴォルクラッシャー	↓↓＋弱or中or強
ライジングバッシュ（空中可能）	→↓↘＋中or強
ヘルダイバー	→↘↓↙←＋強
ヘルダイバー着地後追撃	←→or→←＋強
ビートラッシュ	↓↘→＋中or強
PSYヴォルクラッシャー	→↘↓↙←→＋中
アルバレストスマッシュ（押下中溜め）	→↘↓↙←→＋強
ガルムスマッシュ	↓↘→↓↘→＋特殊

RAMBLING FEATHER ランブリング フェザー



幻葬第四楽章～風の声～（空中可能）	↓↘→＋中or強
幻葬第三楽章～空の声～（空中可能）	→↓↘＋中or強
フリオーソ（幻葬第三楽章ヒット後）	↓↙←＋弱
クレッシェンド	↓↙←＋中or強
ヴォカリーズ	↓↓＋弱or中or強
ツィゴイネルワイゼン（空中のみ）	→↘↓↙←→＋強
幻葬[illegible]	↓↘→↘↓↙←＋中
Q・E・D	↓↘→↓↘→＋特殊

TRICK MASTER トリック・マスター



ドレンチェリー（中のみ空中可能）	↓↘→＋中or強
ボンボン（ドレンチェリーで追撃）	←↓↙＋強
ガレット（空中のみ）	→↘↓↙←＋中or強
キプフェル（空中投げ）	→↓↘＋中or強
カラメリゼ	→↘↓↙←＋中or強
タルト	→←↙↓↘→＋中
ミルフィーユ	↓↙←↙↓↘→＋強
食べてみる？	↓↘→↓↘→＋特殊

NEMESIS



閃	←↙↓↘→＋中or強
囚	←↓↙＋中or強
禍（空中のみ）	→↘↓↙←＋中or強
斬	←→↘↓↙←＋中
滅	↓↘→↘↓↙←＋強
罪と罰	↓↘→↓↘→＋特殊

MAGATSUKAMI SPIDER-TYPE



Sストンパー	↓↙←＋中
Sスイング	↓↘→＋中or強
Sスパイク	→↓↘＋中or強
ニードルショット	→↘↓↙←→＋中
ライオットシェイカー	→↘↓↙←→＋強
デッドエンドスティンガー	↓↘→↓↘→＋特殊

SLEDGE HAMMER スレッジ・ハマー



ヴァイオレントストーム	←↙↓↘→＋中or強
ダッキングハマー	↓↓＋弱
ラッシングビート	中or強連打
クルードバスター	↙(溜め)→＋中or強
ヘブンズゲート	→↘↓↙←→＋強
アーバンチャンプ	↓↘→↘↓↙←＋中
バニッシャー	↓↘→↘↓↙←＋強
ハマー'SインパクトA	↓↘→↓↘→＋特殊

CRAFTY HUNTSMAN クラフティ ハンツマン



ピースメーカー	←↙↓↘→＋中or強
ショット・スリー（空中のみ）	↓↙←＋中or強
デリジンジャー（空中可能）	→↓↘＋強
スコーピオン	↓↙←＋中
コンボ・リベ	強攻撃終わり際に強ボタン。2回まで追加入力可。
ファイナルスラスト	→↘↓↙←→＋強
クラフティアロー	↓↘→↓↘→＋中
ラスト・シュート	↓↘→↓↘→＋特殊

ORTHRUS オルトロス



アクセルブレイドH（空中可能）	←↙↓↘→＋中or強
チェインスマッシュ	←(溜め)→＋中or強
アクセルブレイドV	→↓↘＋中or強
ヴォルクラッシャー	↓↓＋中or強
ヘルカッター	↓↙←＋中
バーサーク	→↘↓↙←→＋強
Ωヴォルクラッシャー	↓↙←↙↓↘→＋中
自爆	↓↘→↓↘→＋特殊

MAGATSUKAMI HUMAN-TYPE



本能に任せた噛み付き	↓↙←＋中or強
変形腕部による切断	←or↙(溜め)→＋中or強
[illegible]蹴り	→↓↘＋中or強
雷光螺旋蹴り	→↘↓↙←→＋中or強
怒髪天蹴り	↓↘→↓↘→＋強
大[illegible]	↓↘→↓↘→＋特殊

FENCER フェンサー



気炎万丈	←↙↓↘→＋中
気炎万丈・改	←↙↓↘→＋強
破邪顕正（空中可能）	→↓↘＋中or強
尖衝	→↘↓↙←＋強
断空閃（空中のみ）	↓↙←＋強
為虎添翼	↓↙←↙↓↘→＋強
業火灼熱	→↘↓↙←→＋強
天道無窮	↓↘→↓↘→＋特殊

深夜を舞台に300km/hオーバーバトル!!



弐輪 NIRIN
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：バイクレースゲーム
■操作方法：ハンドル+アクセル+ブレーキ
■発売日　：4月稼働予定
■使用基板：System ES1

走るクルマとクルマの間をすり抜けながらのギリギリバイクバトル！　深夜の公道を超スピードで駆け抜ける、ハイテンションなバイクレースゲームが登場だ!!

バイクを倒してブーストチャージ!!

とにかく倒せ!!

ブーストによる加速まで、深夜の公道を舞台に超高速バトルが繰り広げられる『弐輪』。ブーストは高速走行中にバイクを倒すことによってゲージがチャージされ、溜まった状態でまっすぐに起こすと発動する。コーナーで十分にチャージしておいて、直線でしっかりと加速しよう！



ブーストの…を目指せ！

ブーストテクニック

まっすぐに立てて発動するブーストだが予期せぬところで発動→クラッシュなんてことも。しかし発動までの一瞬の"間"で、素早くバイクを反対側へ倒せば溜め続けながらの走行が可能。また、マシンによってはゲージが長く、MAXまで溜まる前に発動することも。確実にFULL BOOSTを発動させよう！



ブースト発動中でもゲージはチャージ可能。連続ブーストでブッちぎれ！

さまざまな真夜中の公道コース

選べるコースはどれもひとクセあるものばかりとなっている。レイアウトが緩め……なんて思っていたら繁華街でアザーカーが多かったり、中には直角カーブばかりの続くコンビナートでブースト発動しまくり！　なんてものも。最強の走り屋を目指して、全コースを制覇だ！



個性的なマシンたち。セレクト時にシフトボタンによってカラーの変更も可能。



ライトアップされた大きなブリッジが印象的な「湾岸大橋」コース。湾岸線から沿岸のワインディングへと乗り入れる、長距離コース。このほかにも高速道路を舞台としたコースは「都市環状2号線」も登場。



全コースに共通した"深夜の公道"コースの中、ちょっと変わった趣きのある「東山リゾートライン」。雪山と湖を周回する雪景色の観光道路だ。ちなみに、これら全てのコースをクリアすると見事エンディングとなるのだが、実は何とそのあとに……？

超 個性的なマシンたち

NAKED



どんな状況でも安定した走りが期待できる。ブーストの性能も悪くないのでうまく使いこなそう。

オレを抜いてみろや!

SUPER SPORTS



ダントツの最高速と強力な旋回性！　加速とブーストパワーの弱さが目立つためミスは許されないぞ。

ギリギリを見せてやる

BIG SCOOTER



最高速は低めだが乗りやすいマシン。加速の良さとブーストの強さでフォローもききやすい。

アタイとタメ張るかい?

AMERICAN



最強のブーストパワーを誇るドリフトマシン。豪快な走りを求めるなら間違いなくコイツだ！

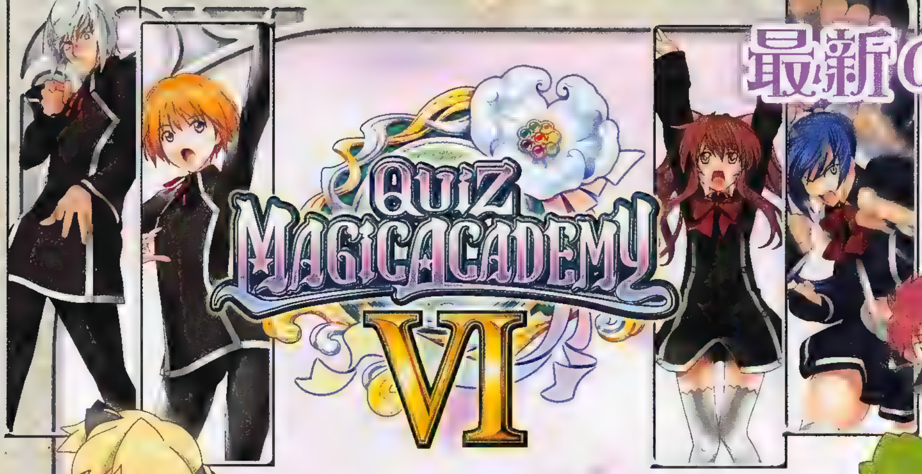
ヌルいな、オマエら

SUPER MOTARD



アメリカンに比べ小回りがきくドリフトマシン。ライダーのアクションがアクロバティック！

オレがトリックスターだ!



©2009 Konami Digital Entertainment

最新の情報を総まとめ!

待望の新学期、ついに開幕! 今回はAOUショーで公開された新要素の解説に加え、最新メディア情報とAOUショーの会場レポートもお届けしよう。

クイズマジックアカデミー6
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2009年3月(稼働中)
■使用基板：ー
Text: カイゼルちくわ



出題レベルは予習で増える!

出題問題のレベル選択は、予習で各カテゴリの出題難易度を上げると選択可能になる。出題時には選択した難易度が表示されないため、相手の裏をかく戦略が組めるようになるぞ。

賢者はランダムクイズで「サブジャンル」選択可能!

階級が賢者になると「ランダムクイズ」カテゴリを選んだ際に、出題問題を絞るサブジャンルが選択可能になる。難易度と同じく相手には非通知の要素なので、さらに戦略が広がる!

アニメ&ゲーム	アニメ・特撮	社会	地理
	漫画・ノベル		政治・経済
	ゲーム・おもちゃ		社会その他
スポーツ	野球	文系学問	歴史
	サッカー		美術・文学
	スポーツその他		文系学問その他
芸能	テレビ・映画	理系学問	物理・化学
	音楽		生物
	芸能その他		理系学問その他
ライフスタイル	グルメ・生活	ノンジャンル	2000年代
	ホビー		1990年代
	ライフスタイルその他		1980年代

※ノンジャンルのものは実力テスト専用

問題数12万! 実力テストも豊富!

本作では1万問以上の新問題が追加され、特に理系学問の問題は、半分以上が新問題だ。レッスンモードの実力テストのテーマも32種類と、歯ごたえ十分!

新アイテムももちろん大量!

おなじみのカスタマイズアイテムも、稼働直後から早くも新規アイテムが大量出現! 今後も続々追加されるぞ。



サツキ先生のプロフィールを入手!

身長:[illegible]
血液型:O型
誕生日:5月1日
好き:和菓子・日本神話
嫌い:無責任

マジックアカデミーを卒業後、教師として就任した。優しい性格のためか生徒たちへのおしおきにはためらいを感じている。弟のユウを溺愛しているが自分を追ってアカデミーに早くも入学してきたことに驚く。

AOU杯会場レポート!

[illegible]



アカデミーからのお知らせ

ファンブック第3弾発売中!

[illegible]

描き下ろしの[illegible]が目印!!

[illegible]



「週刊コナミ」二つの新コンテンツ!

[illegible]「週刊コナミ」に、描き下ろし[illegible]「クイズマジックアカデミー ～[illegible]～」と、1日1問のクイズでキャラクターからお[illegible]メールなどが楽しめる「教えてQMA」[illegible]された。後者はお試し無料版も配信中!

この[illegible]にアクセス♪

[illegible]

週刊コナミ
月額315円(税込) http://w573.jp/

サントラ発売決定 早くも「QMA6」のサントラが発売決定。ゲーム内のBGMはもちろん、ゲームには未収録のリミックスバージョン2曲を加えた、全28曲収録予定。さらにジャケットイラストは新規描き下ろしと、ファン必携のアイテムだ。KONAMIのネット販売サイト「コナミスタイル」(http://www.konamistyle.jp/)で先行販売されるので、要チェック! 6月12日発売予定、価格2520円。

豪血寺一族 先祖供養

今度の新主人公はこの二人!
一応 超グラマー変身ヒロイン ここに公開!!

今月はAOUショーでも未公開だった、本作の主人公である二人のナイス☆バディー姉妹を大公開! さらにもう一人の、謎の新キャラについてもできれば知っておくといい。

※[illegible]内の画面・内容は開発中のものです。

■メーカー：アトラス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：レバー＋4ボタン
■発売日：2009年[illegible]
■使用基板：TAITO Type X

©ATLUS CO.,LTD. [illegible]

来たぞ! 西洋妖怪ババア姉妹!

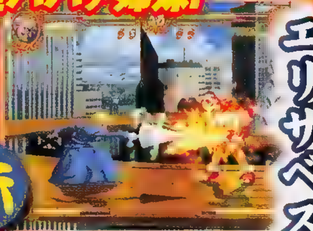




姉 サンドラ・ベルテ

実はこの人、あのアンヌの祖母。肉体を駆使して戦う新時代のヒロインだ!

年齢：81歳
身長：154cm（髪の毛の盛り＋12cm）変身後 170cm
体重：58kg 変身後 55kg
性格：他人に厳しく、自分に甘い
特性：豊満な胸を活かした変身技は、相手を再起不能にする破壊力がある。身体の一部を変化させるという奥義をもっている。変身後は、ツインサーベルを駆使した攻撃を得意とする。
参戦理由：豪血寺お種の噂は聞き知っていた。[illegible]サンドラたちが参加する事を決めたのは、優勝者が一族の祖「豪血寺新十郎」に触れる事が出来るという事から。一族に伝わる伝説によると、この新十郎は300年の時を超えて生きていると伝えられている……。魔術に魅せられ日々研究しているサンドラたちは、新十郎に不老不死のカギが隠されているのではと思っている。





妹 エリザベス・ベルテ

斧攻撃のリーチなどより、豊満な胸と変身技の関連性が気になって当然。

年齢：82歳
身長：154cm（髪の毛の盛り＋12cm）変身後 170cm
体重：58kg 変身後 55kg
性格：他人に厳しく、自分にも厳しい
特性：豊満な胸を活かした変身技は、相手を再起不能にする破壊力がある。芸術の才を活かした奥義をもっている。変身後は、姉サンドラ同様ツインサーベルを駆使した攻撃を得意とする。
参戦理由：300年の時を超えても生きていると伝えられている一族の祖豪血寺新十郎の真実を知りたいと大会に参加。魔術に魅せられ日々研究しているサンドラたちは、新十郎に不老不死のカギが隠されているのではと思っている……





プリンス

肩や変身以外にもシステム枠を[illegible]タ性能を満[illegible]意味も無く[illegible]

海の向こうからまだ見ぬ一族が来ちまった!

サンドラ＆エリザベスは、いわば西洋版お種＆お梅。初代『豪血寺』のように本作は由緒正しく、ババアが主役の作品となる! プリンスのネタ性能も含め、この3名の今後の動向については世界情勢より重視すべきか。

年齢：22歳／身長：174cm 変身後 174cm
体重：103kg 変身後 68kg
性格：自分大好きで弱虫
特性：本来は美形なのであるが、オリジナルスタミナドリンクの副作用で容姿が激変。ダメージを受けると30秒間だけ本来の美形に戻るという不幸を抱えている。
参戦理由：興行争奪というとても怖い大会には弱虫プリンスは到底参加できなかった。しかし、今回はお祭りというとても楽しそうな大会という事を聞きつけ、初めて一族の輪に加わる事を決意。その決意が、弱虫プリンスを「真の漢」にしてくれるのか!?

過去最大級のネタキャラ君臨!

若手新人のプロフィールもやっと公開!

先月紹介しきれなかった、公開済み新キャラの詳細が判明! いやでも凛の美脚の方につい目が(以下粛清)。



大山凛

特性：2種類の空手流派を活かした攻撃・防御を得意とする。女の子としては、機動力のあるキャラクター。
参戦理由：4歳のころから叔父の大山礼児から、空手の教えを受ける。さらに強くなるために沖縄空手流派を習得したことで自信を付けた。まずは、手馴らしとしてこの大会に初出場。「乙女の空手道」を突っ走る!



破鳥匠

性格：破鳥才蔵の甥。才蔵と同じく極度の人見知り。ミリタリーオタク。
特性：忍びの術と、ミリタリー雑誌などで得た知識を組み合わせたトラップ作りが得意。小柄な事を活かした攻撃と回避は相手を翻弄する。
参戦理由：叔父の才蔵とあまりに似た性格を心配した、母（さくら子）が大会にエントリー手続きを行なっていた。本人も自作のトラップを試せるという事で、やる気満々（他人には伝わらないが）で参加。

AOUショーどうだった?

先月2月20日、21日幕張メッセで開催されたAOUショー2009内で初の一般公開された本作。下写真の通り開場前からご覧の人だかりが。



4万5千人以上の来場のあったAOUショー。確実にみんなの興味は『豪血寺』だったはず。(たぶん)

『豪血寺』を待ちわびる長蛇の列!!

豪通 編集部が独自につかんだ情報によると、あのドアラ(知らない人はネットで調べてね)が我らが「レッツゴー!陰陽師」とコラボレーションを果たしたらしい。なんでもドアラのゲームが出るということでそのプロモーションビデオのなかでコラボが実現したということ。気になる人は「ドアラ 陰陽師」で検索してみよう! よぉ～う、チェキ!!

スタートダッシュでライバルに差をつけろ!

THE KING OF FIGHTERS XII
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2009年4月予定
■使用基板：TAITO Type X2

Text：極限堂

完全新作となる『KOF XII』がついに登場。本作での闘い方が分かる対戦セオリーに加えて、キャラクターの特徴や技の性能を紹介しよう。

レバー操作はキャラクターが右向きの場合です

対戦セオリー STEP1 基本は空中戦

ジャンプ攻撃が強いゲームなので、積極的に中ジャンプや大ジャンプで跳び込むのが基本戦術となる。これに対抗するために、垂直or後方ジャンプ攻撃を出したり、こちらも前方ジャンプして、相手より先に攻撃を出すのがセオリーだ。対空技やジャンプ防止技も当然あるが、地面にへばりつくよりは、跳び回る気持ちを持ちたい。

覚えておきたいのが、小or中ジャンプのときは、相手ののけぞりとガード硬直が短くなるということだ。そのため、連続技を狙うには低い打点で攻撃を当てる必要がある。その半面ノーマルor大ジャンプの強攻撃はのけぞりが長いため、地上技につなげやすくなっているぞ。

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃は連続技こそ狙えないが、カウンターヒット時には追撃ができる。また、相手のガード硬直が強攻撃より長いのでガードされても状況が有利。攻め方に困ったら、中ジャンプ吹っ飛ばし攻撃で近づいていくのがお手軽だ。



カウンターヒットは黄色のエフェクトの発生が目印になる。

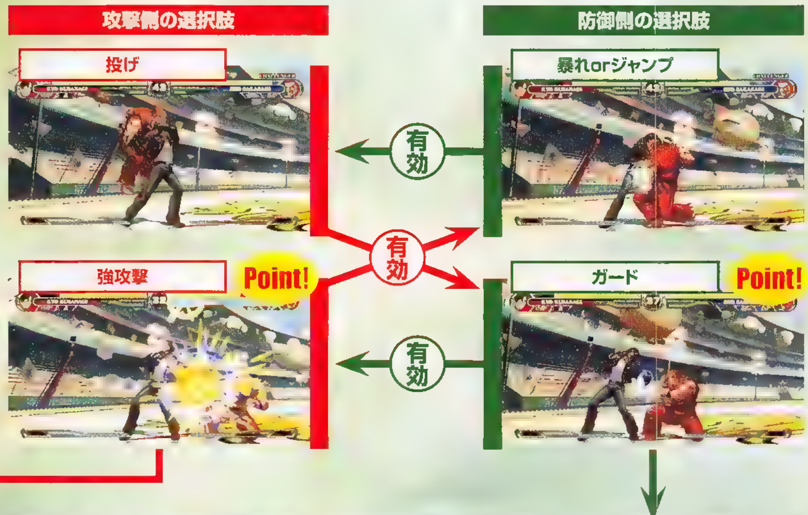
ジャンプ吹っ飛ばし攻撃がカウンターヒットしたら追撃を決めていこう。

対戦セオリー STEP2 ガードを崩す

相手がガードを固めた場合は、通常投げで崩すことになる。投げ抜けが無いためかなり強力な攻め手になるが、本作では打撃技を入力した瞬間から投げに対して無敵になるので、投げを狙ったときに通常技で暴れられると負けてしまう。また、投げスカリがあるので、ジャンプで避けられても反撃を受ける。

相手の暴れを読んだ場合は、強攻撃で暴れをつぶしてカウンターを狙っていくのがセオリーだ。従来の『KOF』シリーズとは違い、相手の出す技が通常技でも出始めをつぶせばカウンター扱いになり、このとき相手は大きくのけぞるので追撃が可能だ。

ジャンプ攻撃をガードさせてすぐに投げと強攻撃の二択にするほか、しゃがみAをガードさせれば基本的に有利が取れるので、そこからの歩き投げと強攻撃の二択などが単純に強くて狙いやすいぞ。



Point! 攻 カウンターヒット後は大ダメージのチャンス!

強攻撃がカウンターヒットしたときは、ダッシュで近づいてからでも追撃が間に合うので連続技をたたき込める。暴れつぶしで出すときは強攻撃を単発で止めて、ダッシュを入力する準備をしておくといいだろう。クリティカルカウンターゲージがあるときは、強攻撃のリターンがさらに大きくなるぞ。



ダッシュで近づいて、再び強攻撃につなげていこう。

通常ヒットよりも大きくて派手なエフェクトが画面上に現れる。

投げと強攻撃の二択から、大ダメージを与えることに成功だ。

Point! 防 切り返しの手段ガードアタック!

ガードを選択する場面では、ガードアタックを使うことができる。成功すればダメージを与えつつ遠くに吹き飛ばせるので、ガードよりも状況は格段に良くなる。ただし相手が攻撃を出さなかったときは、一定時間経過後に自動で発動する攻撃をガードされて、反撃を受けてしまう危険性があるぞ。



割り込みでガードアタックを出せば、クラックシュートをつぶすことができるぞ。

強攻撃→クラックシュートはガードしても反撃が不可能だが……、

KOF XII補足 ガードアタック補足:当て身技のように対空に使ったり、暴れつぶしの強攻撃に狙うことはリスクが大きめだ。ガード方向からボタンを押すだけで狙えることを生かして、スキの無い突進技や、連続ガードになっていない連係の割り込みに使うのが特にオススメだ。反応が遅れてもレバーはガード方向に入っているため、技をくらうことは無いので安心だぞ。



Text:極限堂

アッシュ・クリムゾン

新技の追加に加えて、既存の技にも多くの変化が見られる。癖がありそうに見えるが、実は扱いやすいオススメキャラだ。

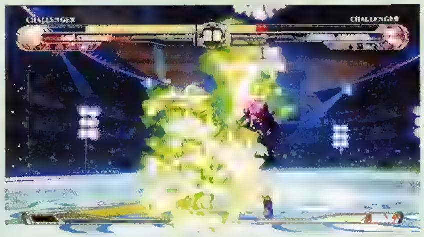
	技名	コマンド
投	レコンバンス	(近距離で)←or→+(A+C)
特	フロレアール	←+BorD
	ヴァントーズ	←溜め→+AorC
	ニヴォース	↓溜め↑+BorC
	ジェニー	↓↙←+AorBorCorD
超	サン・キュロット	A・B・C・D
	テルミドール	↓↘→↓↘→+AorC
	ノリュウィオーズ	↓↘→↓↘→+BorD

守りに優れた必殺技

跳び込みは連続技狙いのジャンプDと、空対空狙いのジャンプ吹っ飛ばし攻撃を使い分ける。跳び込み後はしゃがみB→しゃがみAでヒット確認をして、ガードされたときはしゃがみDに連係させよう。しゃがみDからは、さらにキャンセルしてヴァントーズや←+Bと攻めを持続させられる。

強ヴァントーズは出始めの炎を発生させる演出にも攻撃判定があり、これを防壁としても使える。この部分がヒットすれば、その後に炎を飛ばす部分まで連続ヒットするぞ。

対空技は強ニヴォースとブリュヴィオーズが全身無敵で信頼できる。ジェニーは設置系の飛び道具で、設置された状態では攻撃判定が無いが、相手が近づくと爆発して攻撃判定が出る。画面上に複数設置できるぞ。



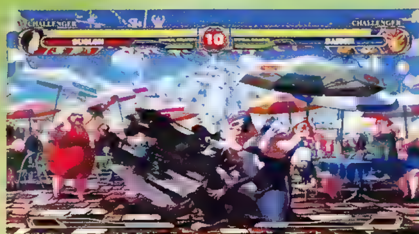
サンキュロットは炎で攻撃する技に変化。暗転後ではガードが間に合わないほど発生が早く、出始めは無敵状態だ。

基本コンボ

Ⅰ:ジャンプD→しゃがみB→しゃがみAⒸ強ニヴォーズorブリュヴィオーズ
Ⅱ:立ちDⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒブリュヴィオーズ

遠距離はけん制、近距離はかく乱せよ

中～遠距離戦は相手の位置をサーチして足元を攻撃する幻無脚、横方向に長い幻無拳で相手をけん制するのが基本。ここで、相手がけん制を嫌がって跳び込んでくるなら、上方向に長いしゃがみCや、斜め上方向に強い→+Dを早めに置いて迎撃していこう。自分から攻め込むなら、リーチの長いジャンプCで跳び込むほか、幻無拳Ⓒ弱飛毛脚・前で奇襲をしかけるのも有効だ。相手に接近したら下段のしゃがみBで固めつつ、ヒット時は連続技Ⅰへ移行しよう。また、密着状態からしゃがみB→しゃがみAⒸ弱飛毛脚・前と素早く連係すれば相手の裏に回り込めるので、ここからしゃがみBを出せば見切られにくいぞ。連係のつなぎを遅めにすれば裏には回らないので、表裏を使い分けて相手のガード方向を揺さぶっていこう。



弱飛毛脚・前を使った攻めは、展開が早く幻惑効果が高い。相手を通常技で相手を固めつつ、キャンセルで狙っていこう。

基本コンボ

Ⅰ:しゃがみB×1～2→しゃがみAⒸ【幻無脚】or【幻無拳Ⓒ秘伝・幻夢爆吐死魂】
Ⅱ:ジャンプC→【立ちCⒸ捨己従竜】or【立ちDⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ秘伝・幻夢爆吐死魂】



Text:伝説のオタク

デュオロン(堕瓏)

デュオロンはリーチの長い技と発生の早い通常技、素早い移動技を持つため、距離を問わずオールラウンドに闘うことができるぞ。

	技名	コマンド
投	推手・衝靠	(近距離で)←or→+(A+C)
	幻無脚	→+B(空中可)
	飛毛脚・前	↓↘→+BorD
	飛毛脚・後	↓↙←+BorD
	幻無拳	→+A(空中可)
	捨己従竜	近距離Cヒット中に↓↘→+C×2
超	秘伝・幻夢爆吐死魂	↓↙←↙↓↘→+AorC



Text:がーくん

シェン・ウー(神・武)

今回のシェン・ウーはタイミングが命。一部の必殺技は繰り出すのさえ苦労するものの、自在に出せればその実力は本物だ。

	技名	コマンド
投	虎鶴撃	(近距離で)←or→+(A+C)
特	斧旋脚	→+B
	激拳①	↓↘→+AorC(Cのみ溜め可)
	激拳フェイント	①溜め中にBorD
	激拳～転連拳②	①ヒット後↓↘→+BorD
	転連拳②	↓↘→+BorD
	伏虎撃③	↓↙←+A
	降龍撃	③中↓↘→+A
	伏虎撃～転連拳②	③ヒット後↓↘→+BorD
	弾拳④	→↘↓↙←→+C
	弾拳～転連拳②	④ヒット後↓↘→+BorD
超	絶・激拳	↓↘→↓↘→+AorC
	転連拳～絶・激拳	②ヒット後↓↘→↓↘→+AorC
	爆真	C・A・B・C

豪快に殴りまくれ!

激拳は反撃をほぼ受けないので連係の締めに使っていこう。伏虎撃は発生は遅いものの中段攻撃でガード崩しに使える。コマンド投げの弾拳は派生から絶・激拳まで決めれば高威力。若干投げ間合いが狭いため密着時に使うこと。絶・激拳は出始めから無敵なので割り込みに使える。一部の技から転連拳や絶・激拳を派生で出す場合はタイミング良くボタンを押す必要がある。転連拳なら↓↘→+B→Dとズラシ押しするのがコツだ。

けん制の基本は→+Cと激拳。カウンターヒット時は前者は激拳で、後者は立ちDで追撃しよう。ジャンプDは跳び込み、空中戦共に使いやすい。ジャンプ吹っ飛ばし攻撃は空対空に使っていこう。



これらは派生技のコマンドを受け付けている瞬間の写真。左上:激拳、左下:転連拳、右上:伏虎撃、右下:弾拳

基本コンボ

Ⅰ:ジャンプD→立ちDⒸ→+BⒸ弾拳～転連拳～絶・激拳
Ⅱ:しゃがみB→しゃがみAⒸB転連拳～絶・激拳

KOF XII補足

アッシュ補足:強ヴァントーズは弾が大きく空中の相手に当たりやすい。当たり方によってはジャンプ攻撃で追撃が可能だ。デュオロン補足:デュオロンの立ちDは発生が早く、しゃがみAから連係すれば通常技では割り込まれないので、暴れつぶし連係として役立つぞ。シェン補足:派生技の入力タイミング:激拳、伏虎撃後は少し遅め/弾拳後はヒットストップが解けた直後/転連拳後は遅め。



Text:伝説のオタク

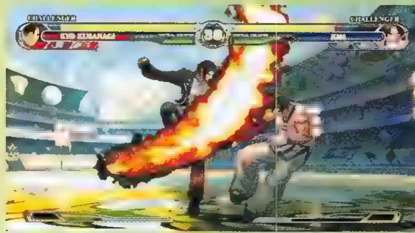
草薙 京

使いやすい通常技に加え、飛び道具と無敵技を持つ京。スタンダードな闘い方ができるので、本作を初めて触る人にもオススメだぞ。

投	一刹背負い投げ	(近距離で)←or→+(A+C)
特	外式・轟斧 陽	→+B
特	八拾八式	↘+D
必	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
必	百八式・闇払い	↓↘→+AorC
必	七拾五式・改	↓↘→+BorD
必	百壱式・朧車	←↓↙+BorD
必	二百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+BorD
超	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC

状況によって技を使い分ける

遠距離戦では飛び道具の闇払いでけん制し、相手が見てからジャンプしてくるなら、上方向に判定の強いしゃがみCか、発生が早い無敵技の弱鬼焼きで迎撃していこう。弱闇払いは弾速が遅いのでダッシュで追いかければ接近手段として役立つぞ。中距離戦での主力技は、足元無敵の立ちDと下段のしゃがみD。この二つの技はリーチに優れる。打点が高くスキが小さい→+Cもジャンプ防止技として優秀だぞ。ジャンプ攻撃の中では、横方向に強いジャンプDが空対空として使いやすい。跳び込みには、下方向に判定の強いジャンプBとジャンプCを使っていこう。近距離戦では、京の通常技の中で最も発生が早い下段のしゃがみBと投げで二択を迫るのが基本。しゃがみBは密着から素早く刻めば最大3発まで当たるので、ヒット時は連続技Iを決めよう。



鬼焼きは対空、割り込み、連続技など使用用途が多い。弱は強より発生が早く、強は弱より無敵時間と威力に優れている。

基本コンボ

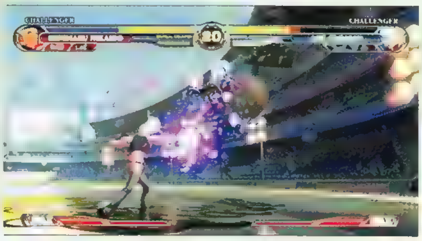
I:しゃがみB×1～3→立ちB Ⓒ ↘+Dor強鬼焼き
II:ジャンプC→立ちC Ⓒ 吹っ飛ばし攻撃 Ⓒ [強朧車]or[強七拾五式・改→弱朧車→鬼焼き(画面端)]or[大蛇薙(画面端)]

使える技を覚える

ジャンプDは横方向に長く空対空兼跳び込みになる。これにジャンプ吹っと飛ばし攻撃を交ぜていこう。地上のけん制は立ち攻撃が若干頼りない。→+Cや→+Dが比較的リーチが長い。ただ、→+Dは下段攻撃に合わせると相殺することが多い。そこそこリーチのあるしゃがみDをメインに使おう。なお、密着時はしゃがみB×2→居合い蹴りが強力。ヒット後は反動三段蹴りにつなげよう。

対空は空対空のジャンプDで打ち勝つのが無難。これで勝てない跳び込みにはガードアタックを使おう。ジャンプの打点が高い相手には、しゃがみBから連続技IIを差し込むのもアリだ。

超必殺技は、出始めに無敵のある紅丸ローリングサンダーを対空に、発生が非常に早い雷光拳を反撃や連続技に組み込むといい。



今回、雷靭拳の出番は少ない。地上&対空ともに、相手が跳び込んだら当たるように置いておく感じで出すといい。

基本コンボ

I:ジャンプC→立ちD→吹っ飛ばし攻撃 Ⓒ 雷光拳
II:しゃがみB×2 Ⓒ 居合い蹴り～反動三段蹴り



Text:OYZ

二階堂 紅丸

おなじみの必殺技を持つ紅丸。しゃがみBからの居合い蹴りは頼りになる。これをヒット確認しつつダメージに結びつけよう。

投	キャッチアンドシュート	(近距離で)←or→+(A+C)
特	シャックナイフ	→+B
特	フライングドリル	(空中で)↓+D
必	雷靭拳	↓↘→+AorC(空中可)
必	居合い蹴り①	↓↘→+BorD
必	反動三段蹴り	①中↓↑+BorD
必	紅丸ランサー	↓↙←+AorC
必	スーパー稲妻キック	→↓↘+BorD
超	紅丸ローリングサンダー	↓↙←↓↙←+AorC
超	雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC



Text:極限堂

大門 五郎

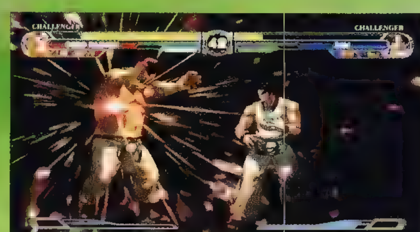
投げキャラといえばやっぱり大門。驚異の投げ間合いを得たので、ありとあらゆる場面で相手に投げの恐怖を与えていこう。

投	送り足払い	(近距離で)←or→+(A+C)
必	天地返し	→↘↓↙←→+AorC
必	地雷震	→↓↘+AorC
必	雲つかみ投げ	←↙↓↘→+A
必	切り株返し	←↙↓↘→+C
超	地獄極楽落とし	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

驚異の投げ間合いにしびれる

跳び込みには空対空にもなるジャンプCが使いやすいが、相手が地上にいる場合は下方向に強いジャンプDが当てやすい。けん制攻撃にはリーチの長い→+Cが使いやすいが、うまく跳び込まれると悲惨だ。そこでジャンプ防止技として優秀な立ちDも併用していこう。対空技には雲つかみ投げが頼りになり、本作では相手の跳び込みを見てから容易に当てていけるぞ。

主力技となるコマンド投げ2種類は、従来のように入力後に即投げるタイプではなく、一瞬だがつかむまでに時間を要する。本作は打撃技を入力するとその瞬間から投げられなくなるシステムなので、相手が攻撃を出したときはコマンド投げが負けることを覚えておこう。ただし威力は高く投げ間合いが広いので、主力技として活躍するぞ。



地獄極楽落としの投げ間合いにはびっくり。この距離でも吸い込めるので、この技を狙った闘いが面白い!!

基本コンボ

I:ジャンプD→立ちC Ⓒ 天地返しor切り株返しor地獄極楽落とし
II:しゃがみB→しゃがみA Ⓒ 天地返しor地獄極楽落とし

KOF XII補足

京補足:闇払いの特徴は、強の方が弱よりも発生が早く、僅かに全体硬直が長い。跳ばせて対空を狙うのなら強の方がオススメだ。紅丸補足:前進しながら攻撃する→+Bはキャンセルできないものの、ガードされても反撃を受けない。時々交ぜていこう。大門補足:地雷震は技後に姿勢が低くなるので、飛び道具を抜けつつ攻撃できる。切り株返しは足払い系の技や超必殺技、ロック技以外を耐えつつ攻撃できる。

明烏と鵺討ちで中間距離を制圧せよ!



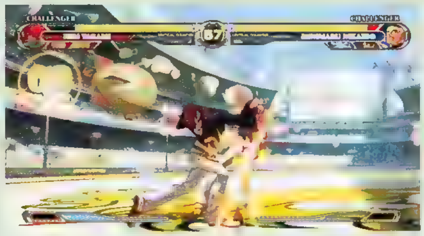
Text:ケンちゃん

八神 庵

炎の力を失った庵だが、飛び道具は無いもののスピーディーな立ち回りはそのまま。接近してからの二択で一気にダメージを与えよう。

投	逆剥ぎ	(近距離で)←or→+(A+C)
特	外式・夢弾	→+A・A
	百四式・鵺討ち	→↓↘+AorC
	四百壱式・衝月	↓↙←+AorC
	百弐拾九式・明烏	↓↙←+BorD
	弐百参式・槌椿	←↙↓↘→+C
超	禁千弐百拾壱式・八稚女	↓↘→↘↓↙←+AorC

庵の主力は突進技の明烏。弱、強ともにガードされてもほぼ反撃を受けないので使いやすい。ただし、垂直ジャンプを合わされるとジャンプ攻撃から手痛い反撃をもらう可能性がある。そこで、相手の垂直ジャンプに対しては、上半身無敵かつリーチが長い弱鵺討ち、もしくは八稚女で迎撃しよう。接近手段は明烏以外にジャンプC、空中吹っ飛ばしがメイン。空対空にはリーチが長いジャンプB、ジャンプDを用いよう。相手にジャンプ攻撃をガードさせた後など、有利な状況を築いたら、打撃のしゃがみB→しゃがみAと、通常投げやコマンド投げの槌椿で二択を仕掛けたい。槌椿成功後は相手をバウンドさせて浮かせるので、パワーゲージがあるときは強鵺討ち→八稚女で追撃し、無い状況ではジャンプ攻撃で追撃して着地を攻め込もう。



爪を振り上げる衝月は下半身無敵。しゃがみA、しゃがみBへの暴れつぶしに使おう。ヒット時は弱鵺撃ちが入るぞ。

基本コンボ

I:しゃがみB→しゃがみAⒸ▶→+AⒸ▶八稚女or明烏or(密着時)[強衝月→弱鵺討ち]
II:(相手画面端)ジャンプC→立ちCⒸ▶地上吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶強衝月→八稚女or[弱衝月→弱鵺討ち]

サイコリフレクターの使い方がカギだ

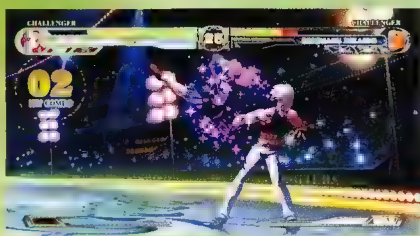
ジャンプ攻撃は空中戦に強いジャンプCと、攻めの起点になるジャンプ吹っ飛ばし攻撃が使いやすい。けん制技にはしゃがみD、→+Cが使いやすく、どちらもキャンセルが可能だ。

サイコボールは画面上に弾が残っていても次の弾が出せる。遠距離から連続で出して攻撃しよう。

弱フェニックスアローはガードされると不利になるが、主力技の→+Bから出すと連続技になるので、強気に出していく選択肢も悪くない。

サイコリフレクターは飛び道具と打撃に対応した当て身技で、技が成立すると飛び道具を発射して、すぐに動けるようになるので追撃が可能だ。

サイコソードは攻撃判定が強いものの無敵時間は無いので、対空はシャイニングクリスタルビットに頼っていこう。



→+Bは空振り時のスキも小さいので使いやすい。当てると跳ね返るが、ジャンプ攻撃とフェニックスアローが出せるぞ。

基本コンボ

I:立ちCⒸ▶吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶弱サイコソードorシャイニングクリスタルビット
II:しゃがみB×1～2→立ちAⒸ▶強サイコソード



Text:極限堂

麻宮 アテナ

性能が大幅に向上したサイコリフレクターと、優秀な超必殺技であるシャイニングクリスタルビットを狙い戦っていこう。

投	サイキックスルー	(近距離で)←or→+(A+C)
特	フェニックスボム	→+B(空中可)
	サイコボールアタック	↓↙←+AorC
	サイコソード	→↓↘+AorC
	サイコリフレクター	→↘↓↙←+BorD
	フェニックスアロー	(空中で)↓↙←+BorD
超	シャイニングクリスタルビット	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

超球弾が無いなら近づけばいいじゃない



Text:かーくん

椎拳崇

過去の作品と異なり超能力を使った技がほぼ無くなっている今作。中国拳法を駆使し、衣装も一新された新生拳崇は扱いやすさ抜群だ。

投	龍炮捶	(近距離で)←or→+(A+C)
	龍倒打	↓↙←+A
	鱗徹掌	↓↙←+C
	疾空斬龍脚	↓↙←+BorD
	龍撲鼓	→↓↘+AorC
	龍顎砕	→↓↘+BorD
超	神龍・超球弾	↓↙←↓↙←+AorC

龍倒打はガードされると不利だが間合いが離れるので反撃を受けにくい。この技からは鱗徹掌→疾空斬龍脚or龍顎砕と派生できる(鱗徹掌は省略可能)。疾空斬龍脚は着地硬直が短いものの、ガード時に一部のリーチの長い技で反撃を受ける可能性があるので注意しよう。龍撲鼓はボタン連打で性能が4段階変化し、2段階目はガードされても反撃を受けにくい。弱龍顎砕は無敵があり対空技として重宝する。

けん制は→+CとしゃがみBⒸ▶龍倒打が基本。後者はヒット確認して基本コンボIIにつなげていこう。ジャンプDは空対空や跳び込みに使える。空中吹っ飛ばし攻撃は発生は遅いが下方向に強いので早めに出すことを心がけよう。接近戦は下段のしゃがみB×2をヒット確認して攻めるといいぞ。



→+Cがカウンターヒットしたら追撃のチャンス。ダッシュからしゃがみBⒸ▶龍倒打～で追撃しよう。

基本コンボ

I:(画面端限定)ジャンプD→立ちCⒸ▶ふっ飛ばし攻撃Ⓒ▶神龍・超球弾
II:しゃがみB×1～2Ⓒ▶龍倒打Ⓒ▶鱗徹掌Ⓒ▶強龍顎砕

KOF XII補足

庵補足:鎚椿→中ジャンプ強P後は、最速ダッシュで着地する相手の背後に回り込めるぞ。アテナ補足:連続技Iは画面端のときのみ、立ちCⒸ▶吹っ飛ばし攻撃Ⓒ▶→+B→弱フェニックスアロー→弱サイコソードがつながる。拳崇補足:神龍・超球弾は発生が遅いが、立ちCや立ちDから最速でキャンセルすると中央でも連続ヒットする。



Text:伝説のオタク

鎮元斎

二種類の構えを駆使してトリッキーな闘い方ができるチン。まずは接近手段と主力となる技の基本的な使い方から覚えていこう。

投	崩撃	(近距離で)←or→+(A+C)
特	座盤跌①	↓↓+AorC
特	張果老②	↓↓+BorD
必	張果老(解除)	②中BorD
必	酔歩	↓↙←+BorD
必	月牙跳撃	↓↙←+AorC
必	烏龍絞柱	↘+D
必	二起脚	↘+B·B
必	月牙双手	①中または②中AorC
超	騰空飛天砲	↓↘→↓↘→+AorC

接近手段を覚え、中下段二択をメインに闘おう

チンは近距離の崩し手段が豊富だが、通常技のリーチが短く移動とジャンプが遅いので、相手に近寄るまでの過程が重要となる。接近手段には攻撃判定が大きく持続が長いジャンプDが迎撃されにくいのでオススメ。地上戦をするなら、通常技の中で最もリーチの長い→+Dが生命線となるぞ。接近戦では、下段のしゃがみB、投げ、中段の烏龍絞柱で相手のガードを崩そう。なお、烏龍絞柱は動作後半でCを押せば2段技の月牙双手が出て連続技になる。月牙双手の2段目でヒット確認しⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ月牙跳撃or騰空飛天砲につなごう。ガード時は、月牙双手(2段目)Ⓒ【烏龍絞柱】or【座盤鉄Ⓒしゃがみ B】で攻めを継続しよう。なお、烏龍絞柱はボタン押しっぱなしで攻撃動作を中断することもできるぞ。



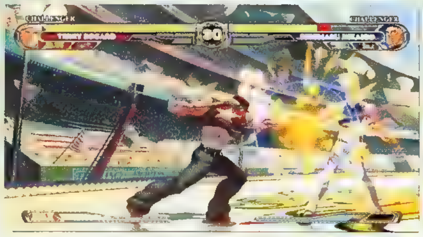
座盤鉄は動作開始から低姿勢となるため、相手のジャンプ攻撃を回避するのに役立つ。回避後は月牙双手で反撃しよう。

基本コンボ

I:しゃがみB→しゃがみA×2Ⓒ二起脚(1段目後、自動的に張果老に移行)→張果老Ⓒ【弱月牙跳撃】or【騰空飛天砲】
II:めくりジャンプC→立ちB→派生D(Dボタンを押し続けて張果老の構えに移行)→張果老Ⓒ【弱月牙跳撃】or【騰空飛天砲】

頼れる対空、ライジングタックルを活用せよ!

中間距離ではジャンプ防止用に→+C、→+A、また垂直ジャンプからジャンプD、空中吹っ飛ばし攻撃をばら撒いてこう。また、相手のジャンプには負けやすいが、リーチが長いしゃがみDもけん制技として優秀。これらけん制技を振るときは可能な限り↓方向へのタメをつくり、相手の安易な跳び込みに対しては、無敵時間があるライジングタックルで迎撃するのが理想的だ。自分から攻め込むときはジャンプDでの跳び込みが主力。ガードさせて有利な状況を作った後は、通常投げとしゃがみBで相手のガードを揺さぶろう。しゃがみBを密着でガードさせた後は通常投げを狙っていき、連続技Iと対の選択肢にしていこう。そのほか、中間距離からは弱バーンナックルの先端を当てるように出すのもあり。先端部分ならばガードされても反撃を受けにくいのだ。



→+C、立ちDカウンターヒット時は、ダッシュ立ちDから弱バーンナックル、パワーゲイザーにつなごう。

基本コンボ

I:しゃがみB×3→立ちBⒸ→+Aorパワーゲイザー
II:ジャンプD→立ちCⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強バーンナックルorパワーゲイザーor(画面端時)[強クラックシュート→弱ライジングタックル]

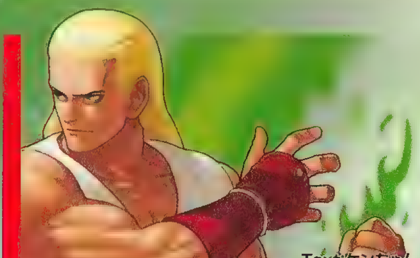


Text:ケンちゃん

テリー・ボガード

突進技、飛び道具、タメタイプの対空技と、いつもどおり必要なパーツはそろっているテリー。遠近を問わない万能キャラクターだ。

投	バスタースルー	(近距離で)←or→+(A+C)
特	ライジングアッパー	↘+C
特	バックナックル	→+A
必	パワーウェイブ	↓↘→+AorC
必	バーンナックル	↓↙←+AorC
必	クラックシュート	↓↙←+BorD
必	ライジングタックル	↓溜め↑+AorC
超	パワーゲイザー	↓↙←↙→+AorC



Text:ケンちゃん

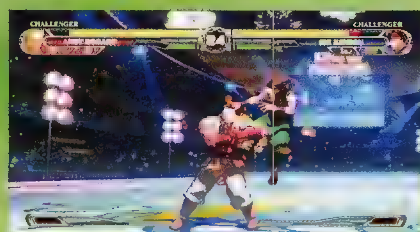
アンディ・ボガード

けん制良し、対空良し、跳び込み良しと三拍子そろったハイスペックキャラ。連続技の安定度も高く、非常に使いやすいぞ。

投	抱え込み投げ	(近距離で)←or→+(A+C)
特	平手打ち	→+A
必	残影拳	←溜め→+AorC
必	空破弾①	←↙↓↘→+BorD
必	ブレーキング	①中B+D
必	昇龍弾	→↓↘+AorC
必	飛翔拳	↓↙←+AorC
超	超裂破弾	↓↙←↙↓↘→+BorD

ジャンプDと昇龍弾で空中を制圧!

アンディの主力けん制は飛び道具の飛翔拳に加えて、ガードされてもスキが無い斬影拳、垂直ジャンプD、空中吹っ飛ばし攻撃もけん制技として強力。対空面は攻撃発生後まで無敵時間が持続する昇龍弾があり万全といえる。自分から跳び込みを仕掛ける際も同様に、ジャンプDを使っていこう。ジャンプ攻撃をガードさせた後は、通常投げと打撃で二択を迫るのがセオリー。ここからはしゃがみA→しゃがみCによる暴れつぶしを使ってガードを揺さぶりたい。一方、しゃがみBガード後はしゃがみCではなく、遅めしゃがみBⒸ→+Aで暴れをつぶしにかかること。また、空破弾ブレーキングはガード後反撃を受けない程度の不利な状況になる。ヒット時は浮いた相手を弱昇龍弾で追撃できるので、連係に組み込むのも面白い。



斬影拳は垂直ジャンプで避けられると危険だが、ガードされてもわずかに不利になる程度。中間距離からの奇襲に最適だ。

基本コンボ

I:しゃがみB×2Ⓒ→+AⒸ空破弾or超裂破弾
II:ジャンプD→立ちCⒸ吹っ飛ばし攻撃Ⓒ斬影拳(画面端)or超裂破弾

KOF XII補足 鎮補足:座盤鉄中はしゃがみBを除く通常技、前後移動、ジャンプ、ガードができず、前転、後転、投げ、必殺技で構えをキャンセルできる。テリー補足:通常、大ジャンプには↘+C対空もあり。カウンターヒット時はパワーゲイザーへ。アンディ補足:しゃがみCカウンターヒット時は、ダッシュしゃがみCⒸ→+AⒸ弱空破弾or超裂破弾で追撃しよう。



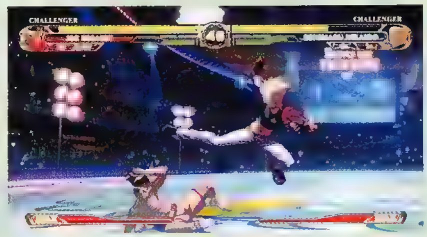
ジョー・東（東丈）

弱攻撃始動の連続技のダメージが高いジョー東は、相手にいかに接近するかが課題。相手のスキを狙って跳び込みを仕掛けろ！

投	首相撲～膝地獄	(近距離で)←or→+(A+C)
特	ステップインミドルキック	→+B
必	ハリケーンアッパー	←↙↓↘→+AorC
	スラッシュキック	←↙↓↘→+BorD
	タイガーキック	→↓↘+BorD
	爆裂拳①	AorC連打
	爆裂拳フィニッシュ	①中↓↘→+AorC
超	スクリューアッパー	↓↘→↓↘→+AorC

各種突進技で奇襲をかけろ！

ジョー東は相手の小、中ジャンプへの対空手段に乏しいので、ジャンプ防止技をばら撒きながらペースを握っていくのが基本戦法となる。ジャンプ防止技として効果的なのが、地上技では→+Bと→+C。前者はリーチが長い上にキャンセルが可能なので、常に弱ハリケーンアッパーまでセットで入力しておこう。カウンターヒット時は連続ヒットするので見返りも大きい。これら地上技に加えて、垂直ジャンプからジャンプD、空中吹っ飛ばし攻撃も交ぜていくとより効果的。なお、相手の通常ジャンプ、大ジャンプは、無敵時間のある強タイガーキックで迎撃したい。ただし、攻撃発生が遅いため、早いタイミングで出す必要がある。中間距離では飛び道具のハリケーンアッパーに加え、弱スラッシュキックを先端に当てるように使っていこう。



しゃがみDは先端を当てるように出すと安全。姿勢が低いので、下方向の判定が弱いジャンプ攻撃には対空にもなる。

基本コンボ

Ⅰ：しゃがみB→しゃがみB→立ちBⒸ→+BⒸ強タイガーキック
Ⅱ：ジャンプD→立ちDⒸ[→+BⒸスクリューアッパー]or[吹っ飛ばし攻撃Ⓒ強スラッシュキック]

テコンドーの神髄 お見せしましょう

地上けん制にはリーチの長い立ちBと→+Cを使う。立ちBは連打キャンセルとキャンセルどちらも可能なのが利点だ。→+Cがカウンターヒットしたら D半月斬か鳳凰脚で追撃していこう。ほかにも、しゃがみDは姿勢が低いので打点の高い攻撃を避けながら攻撃できる。跳び込む際は、斜め下に強いジャンプDを使おう。後方中ジャンプの昇りで出せば中段攻撃としてガード崩しにもなる。空中戦では横に強い空中吹っ飛ばし攻撃が便利。中ジャンプから多少早めに出してもしゃがみ状態に当たるので跳び込みにも使いやすい。空中の相手は無敵のある強飛燕斬で迎撃しよう。タメが間に合わない場合は、ガードアタックも使うといいぞ。接近時は、暴れつぶしにしゃがみAⒸ吹っ飛ばし攻撃を交ぜ、ヒット確認してから鳳凰脚で追撃しよう。



↓↙←↖↑または↓↙←↖ニュートラル+BorDと入力すると最低空で空中半月斬を出せる。弱版ならガード時も若干有利だ。

基本コンボ

Ⅰ：ジャンプD→立ちCⒸ吹っ飛ばし攻撃ⒸD半月斬or鳳凰脚(or画面端限定：B半月斬→B飛燕斬)
Ⅱ：しゃがみB×1～2→しゃがみAⒸB飛燕斬or鳳凰脚



キム

高性能な通常技を多く持つキム。今作もテコンドーらしい足技の鋭さは健在だ。鳳凰脚で勝利をつかめ！

投	殺脚投げ	(近距離で)←or→+(A+C)
特	ねりチャギ	→+B
	トラ・ヨプチャギ	→→+D
必	飛翔脚	(空中で)↓↘→+BorD
	半月斬	↓↙←+BorD
	空中半月斬	(空中で)↓↙←+BorD
	飛燕斬	↓溜め↑+BorD
超	鳳凰脚	↓↙←↙→+BorD



ライデン

けん制技の乏しいライデンだが、ジャンプ吹っ飛ばし攻撃がなかなかの性能。崩し能力は高いので、接近戦でどうやって先手を取るかがカギとなる。

投	ネックハンギング	(近距離で)←or→+(A+C)
必	ジャイアントボム①	←溜め→+AorC
	ジャイアントボム(フェイント)	①中B+D
	毒霧	↓↙←+AorC
	ライデンボム	→↓↘+AorC
	ヘッドクラッシュ	←↙↓↘→+BorD
超	スーパーライデンドロップ	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

まずはジャンプ吹っ飛ばし攻撃

ジャンプ吹っ飛ばし攻撃は判定が強く、打ち勝つことが多いので、空対空と跳び込みに兼用しよう。地上連続技まで狙うときはジャンプCで跳び込もう。　対空は早めの弱ライデンボム。大ジャンプなどはこれで反応してから十分間に合う。小or中の鋭いジャンプは、あらかじめジャンプ吹っ飛ばし攻撃でつぶすか、ガードアタックで迎撃するといい。

中間距離のけん制は、リーチの長い→+C。時々なら、AorCジャイアントボムで奇襲するのもアリ。技の途中から上半身がスーパーアーマーとなるので、これで受けつつ反撃できる。ただし、若干軽減されるもののダメージをくらう上、見てからガードアタックや無敵技で割り込まれやすい。多用する場合は、フェイントを交ぜていこう。なお、強毒霧はガードされて大幅有利、ヒット時は連続技が決まる。残念ながら当てる機会が無いが、固まる相手にはキャンセルからガードさせるといい。

連続技や防御を崩す場合に活躍するのが、投げ技のヘッドクラッシュ。ジャンプCガード後やジャンプ→着地などから決めていこう。起き攻めで連続技Ⅱを狙うのも強い。なお、超必殺技のスーパーライデンドロップは出始めに無敵があるものの割り込み技として不向き。というのも、本作は打撃動作中の相手をつかむ事ができない。この技も、連続技or崩し技として活用しよう。

基本コンボ

Ⅰ：ジャンプC→しゃがみB→しゃがみAⒸヘッドクラッシュ
Ⅱ：しゃがみB→しゃがみA→立ちAⒸヘッドクラッシュ

KOF ⅩⅢ補足　ジョー補足:密着時のみしゃがみB→立ちBⒸ→+BⒸ最速キャンセルスクリューアッパーがつながる。キム補足:半月斬はガードされると反撃を受けてしまう。鳳凰脚は出始めに無敵は無いが、突進中無敵だ。ライデン補足:連続技ⅡはしゃがみB→しゃがみAまでが連打キャンセル。立ちAは目押しだ。



Text:OYZ

リョウ・サカザキ

そこそこ強いジャンプ攻撃のあるリョウ。信頼できる対空系必殺技があるので押さえ込まれることが無い。やや遠めからでも中段の→＋Aで崩せる万能キャラだ。

	巴投げ	(近距離で)←or→＋(A＋C)
特	氷柱割り	→＋A
特	上段受け	→＋B
特	下段受け	↘＋B
	虎煌拳	↓↘→＋AorC
	虎咆	→↓↘＋AorC
	飛燕疾風脚①	→↘↓↙←＋BorD
	飛燕疾風脚　追加	強①中BorD
	暫烈拳	→←→＋AorC
超	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
超	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC

対空の弱虎咆、割り込みの強虎咆で主導権を握れ

ジャンプ攻撃はDや吹っ飛ばし攻撃が強力。どちらも斜め下に攻撃判定があるので、跳び込みや空対空に活躍する。飛び道具などを跳び越してジャンプDを当てた場合は、連続技Ⅰを決めよう。→＋D→←→＋Cと入力すると暫烈拳を出しやすい。

地上技は→＋Cがジャンプ防止も兼ねたけん制技。立ちCがクリティカルカウンター対応技。しゃがみDがリーチの長い下段技だ。また、→＋Aは中段なので、起き攻めや跳び込み後に→＋Aとしゃがみ Dの二択を迫るといい。なお、飛燕疾風脚はガードされると反撃確定。狙うなら密着からしゃがみB×2→立ちAⒸ→B飛燕疾風脚とヒット確認で出す。

次に対空技。弱虎咆は上半身無敵のスキが少ない。一方、C虎咆は出始めから無敵があるものの発生が遅め。対空よりも地上の割り込み向きだ。



龍虎乱舞は無敵が無いので完全な連続技用。大きなスキには連続技Ⅱを決める。吹っと飛ばし攻撃後のキャンセルは最速で入力。

基本コンボ

Ⅰ：ジャンプD→立ちDⒸ→強暫烈拳
Ⅱ：立ちDⒸ→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ→龍虎乱舞

極限流の虎は健在!

龍牙はA版は上半身無敵、C版は無敵で対空に使える。D飛燕疾風脚は打点が高くジャンプ防止になり、先端を当てるように出せば間合いが離れるため反撃を受けにくい。ただし、画面端では間合いが離れないので使用を控えよう。飛燕龍神脚は奇襲に便利。先端をガードさせれば反撃を受けにくいぞ。ちなみに、相手をジャンプで跳び越した後に出せば相手方向に突進するので覚えておこう。

遠距離では龍撃拳で、中距離では→＋Cとしゃがみ Dでけん制する。空対空には空中吹っ飛ばし攻撃、跳び込みにはジャンプDがオススメ。密着以外は基本コンボⅡが決まらないため、接近戦では立ちCを多めに使いたい。地上投げは受け身不能なので、起き上がりに合わせて中ジャンプし、ジャンプDとジャンプB＋Dの表裏の二択を仕掛けよう。



ジャンプB＋Dはめくり専用のジャンプ攻撃で、中ジャンプから出すと相手を跳び越しつつ攻撃できる。

基本コンボ

Ⅰ：ジャンプB＋D→立ちCⒸ→→＋BⒸ→→＋AⒸ→強飛燕疾風脚or龍虎乱舞
Ⅱ：しゃがみB→しゃがみAⒸ→→＋AⒸ→龍撃拳or龍虎乱舞



Text:がーくん

ロバート・ガルシア

ロバートは画面の端まで届く飛び道具と無敵対空技を持つため、扱いやすいのが特徴。接近戦では強力なガード崩しもあるぞ。

	首切り投げ	(近距離で)←or→＋(A＋C)
特	アッパー	→＋A
特	ローキック	→＋B
特	後ろ蹴り	(空中で)B＋D
	龍撃拳	↓↘→＋AorC
	龍牙	→↓↘＋AorC
	飛燕疾風脚	↙溜め→＋BorD
	飛燕龍神脚	(空中で)↓↙←＋BorD
	龍連・幻影脚	←↙↓↘→＋D
	幻影脚	→←→＋BorD
超	龍虎乱舞	↓↘→↘↓↙←＋AorC
超	覇王翔吼拳	→←↙↓↘→＋AorC



Text:極限堂

ラルフ・ジョーンズ

主力技の→＋Cをブンブン振る！　ボタン連打でバルカンパンチを出してゴリ押しする！　ボタンをたくさん押したい人はラルフを使おう。

	ダイナマイトヘッドバット	(近距離で)←or→＋(A＋C)
特	ジェットアッパー	↘＋A
	バルカンパンチ	AorC連打
	バーニングハンマー	↓↘→＋AorC
	爆弾ラルフパンチ	↓↙←＋AorC
超	ギャラクティカファントム	↓↘→↓↘→＋AorC

豪快に横押しだ

ジャンプ攻撃は空中戦に強いジャンプCと、下方向に強いジャンプDを使い分けよう。特に垂直ジャンプCが空対空に強いので、対空技の無いラルフとしては適度にバラまくのが重要となる。

けん制攻撃にはジャンプ防止にもなる→＋Cが優秀だ。→＋Cがカウンターヒット時は、少しダッシュして再度→＋Cをつなげていきたい。

バーニングハンマーは弱版が強攻撃からの連続技に使え、強版は出が遅いが足元以外にガードポイントがある。爆弾ラルフパンチは強版が上半身無敵で、ガードさせれば有利が取れるがリーチは短い。バルカンパンチは主力となる技で、連打の回数を増やすと攻撃回数が増える。少ない連打回数で出したときは、ガードされても不利はわずかで間合いが離れるので反撃は受けづらい。



ギャラクティファントムは連続技だけでなく、無敵状態で突っ込むので割り込みにも役立つぞ。

基本コンボ

Ⅰ：ジャンプD→しゃがみCⒸ→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ→ギャラクティカファントムor{(端限定)強爆弾ラルフパンチ→しゃがみC}
Ⅱ：しゃがみB→しゃがみAⒸ→バルカンパンチ

KOF XII補足

リョウ補足:覇王翔吼拳は出始めから無敵があるものの、攻撃発生前に切れる。遠距離でのぶっ放し用。ロバート補足:基本コンボⅠの強飛燕疾風脚を出すには→+Bのヒットストップ中に→+Aを先行入力しておき、すぐに↙方向のタメを開始。→+A後は若干遅めにキャンセルする。ラルフ補足:「画面端限定」立ちCⒸ→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ→強爆弾ラルフパンチ→バルカンパンチが連続技として成り立つ。



Text:OYZ

クラーク・スティル

地上の相手も空中の相手もつかめるクラークは、まさに投げ技のスペシャリスト。空中投げのポテンシャルを引き出そう。

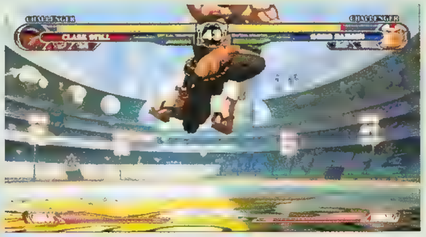
投	デスマウンテンバスター	(近距離で)← or →+(A+C)
投	デスレイクドライブ	(空中近距離で)← or →+(A+C)
特	ジェットアッパー	↘+A
特	ステップ	→+(B+D)
必	スーパーアルゼンチンバックブリーカー①	←↙↓↘→+BorD
必	バルカンパンチ	AorC連打
必	フラッシングエルボー	①中↓↘→+AorC
超	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC

逃げる相手は空中投げで

空中戦はジャンプ吹っ飛ばし攻撃が主力。横〜斜め下に判定があるので使いやすい。また、地上のけん制では、→+Dがリーチがある。これより少し踏み込めばしゃがみDが届くので、しゃがみD→ステップからの投げも狙えるようになる。また、クリティカルカウンター対応技の立ちDは、ほかのキャラの対応技と比べてリーチがある。暴れや前転後などに狙ってもいいぞ。

気になる投げ技は連続技や崩し手段として強力。ジャンプ攻撃後やステップ後などに狙っていこう。

なお、クラークを知っている相手は地上投げを警戒し空中へ逃げることが多い。これには、ジャンプB→着地→小ジャンプ空中投げを決めよう。画面端なら地上の相手に、ジャンプ吹っ飛ばし攻撃→着地→小ジャンプ空中投げも決まる。



クラークの空中投げは何でも拾い。そのため連続技IIのようなつなぎも可能だ。これで空中の相手にもダメージを与える。

基本コンボ

I:ジャンプC→立ちC Ⓒ→ スーパーアルゼンチンバックブリーカー orウルトラアルゼンチンバックブリーカー

II:(カウンターヒット、対空で)↘+A→ステップ→立ちB→空中投げ

ムーンスラッシャーとVスラッシャーが主力技

レオナはダッシュ中の姿勢が全キャラ中一番低く、素早いため地上から相手に近寄りやすい。地上戦ではリーチの長い→+Cと斜め上方向に判定の強い→+Dがジャンプ防止に役立つ。対空には発生が早く上半身無敵の強ムーンスラッシャーが信頼できるので、タメはこまめに作っておこう。空中から攻め込むなら、横方向にリーチの長いジャンプDが使いやすいぞ。超必殺技のVスラッシャーは、発生が早く着地まで無敵なので、相手のジャンプ、飛び道具、対空技に合わせて狙うことができる。昇りジャンプAはしゃがみ状態のすべてのキャラにヒットするので、キャンセルでVスラッシャーを出せば連続技になる。これを、しゃがみBと投げの二択に織り交ぜて使うことで、接近戦がより一層強力になるぞ。



レオナの主力技、Vスラッシャー。対空技で落とされることは無いので、意識させれば跳び込みも通りやすくなるぞ。

基本コンボ

I:しゃがみB×1〜2→しゃがみA Ⓒ→ 強ムーンスラッシャー

II:ジャンプD→しゃがみC→[Ⓒ→吹っ飛ばし攻撃Ⓒ→Bグランドセイバー(追加入力C)→画面端に到達していれば強ムーンスラッシャー]or[→+B Ⓒ→ Vスラッシャー]



Text:伝説のオタク

レオナ・ハイデルン

レオナは、素早いダッシュに加え、ムーンスラッシャーとVスラッシャーが最大の武器。これらを主軸に基本的な立ち回りを覚えよう。

投	レオナクラッシュ	(近距離で)← or →+(A+C)
特	ストライクアーチ	→+B
必	ボルテックランチャー	←溜め→+AorC
必	ムーンスラッシャー	↓溜め↑+AorC
必	イヤリング爆弾	↓↙←+BorD
必	グランドセイバー(移動)	←溜め→+BorD
必	グランドセイバー(反転)	前移動中にB　後移動中にD
必	グランドセイバー(攻撃)	AorC
必	Xキャリバー	空中で↓↙←+AorC
超	Vスラッシャー	(空中で)↓↘→↘↓↙←+AorC

伝説のオタクが「KOF」に電撃参戦!!

伝説のオタク(以下:伝)　極限堂さん、お疲れ様です！　ライターとして一緒に攻略をすることになったのでよろしくお願いします！

極限堂(以下:極)　おおお、伝タクさんと一緒に『KOF』ができるなんて夢のようだ。こちらこそよろしく〜。

伝　実は『KOF』シリーズは初めてなんですけど、僕のプレイヤー性能なら楽勝ですね。

極　⁉(どんだけだよ……)じゃあとりあえず数日練習してから対戦しますか！

……それから3日後

伝　極限堂さん、既に僕は『XII』を極めてしまいました。10本勝負でガチりますか。

極　いきなり10本勝負かよ！

編集、ライターが見守る中、対戦が開始！

伝　6:4で僕の勝ち越しですね。『KOF』を極めし者の割に大した事なかったですね。

極　うぅぅ……、悔しい……。京とデュオロン、結構動かせてて強かったよ。

伝　ちょっと待ってください！　キャラじゃなくて、僕が強いだけです！　……とりあえず、『XII』はシリーズ初でもすんなり入れますね。

極　うんうん。過去のシリーズに比べて大きく変化してるので、みんな同じスタートラインから対戦を楽しめると思うよ。

伝　対戦中にクリティカルカウンターが発生したけど、まだうまく連続技が決められませんね。

極　ついつい焦って強攻撃を連打しちゃうけど、落ち着いて必殺技を何度も当てた方が大きなダメージになるよ。

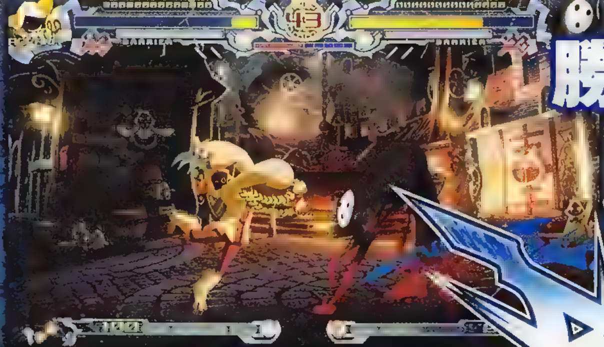
伝　焦らないことが大事なんですね！　クリティカルカウンターからの連続技も研究していきたいですね。

極　そうだね。じゃあ、次号はクリティカルカウンターの連続技特集をしよう！



クリティカルカウンター発生直後に超必殺技を出すと専用の演出が入る。連続技に困ったらこれだけでも十分だ。

KOF XII補足　クラーク補足:ウルトラアルゼンチンバックブリーカーは出始めに無敵があるものの割り込みには不向き。連続技or崩しに使っていこう。レオナ補足:ムーンスラッシャーの攻撃判定は根元、中間、後半の三部分あり、中間の威力が一番高い。対空に使うときは早めに出そう。





勝率アップに必須となる上位キャラ対策を伝授!!

BLAZBLUE (CALAMITY TRIGGER)

闘劇予選が開幕し、各地で激闘が繰り広げられている『ブレイブルー』。今回はキャラ別攻略のほか、最強ランクと評されるアラクネを重点的に対策！ キャラランクも見逃すな！

ブレイブルー
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2008年11月下旬(稼働中)
■使用基板：TAITO Type X2

●文中の略号は以下の意味を表します
Ⓒ➡ =キャンセルでのつなぎ
Ⓙ➡ =ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓡ➡ =ラピッドキャンセルでのつなぎ
【 】内=リボルバーアクションでのつなぎ
｛ ｝内=攻撃を繰り返したり選択肢が複数ある場合のひとまとまり

対戦攻略

ノエル＝ヴァーミリオン



直前ガードの効果が大きい本作。地上、空中共に、直前ガードからの割り込みに便利な技を覚えておこう。

Text：よるよる

空中投げの性能を生かす

ノエルの空中投げは、発生が4フレームとほかのキャラ(6～7フレーム)よりも早いため、空中直前ガードからの割り込み手段として使っていける。ジャンプAを連打して地上に引きずり降ろそうとする相手や、空中戦で分が悪い相手に使っていこう。

また、ノエルの攻めは空中バリアガードでしのがれやすいので、立ちAを使った攻めなどから、ジャンプの昇りで空中投げを狙うのも有効だ。昇り空中投げが空振りした場合は、空中バリアガードでリスクを減らすが、着地を狙ってくる相手をジャンプDで攻撃しよう。



ノエルの空中投げは使い道が多い。[illegible]の行動まで考えながら狙っていこう。

➡+Cを活用する

➡+Cは発生が早く攻撃判定が大きいため、相手の連係への割り込みや、接近戦で相手の技の出始めをつぶすのに使える。➡+Cの地上カウンターヒットを見越した場合は、【➡+C(1段目)→立ちD】を入れ込んでおき、ヒット時は立ちD～➡+C～玖式・マズルフリッターの連続技を決めよう。また、立ちD～➡+Bと入れ込んでおけば、ガード時は➡+Bがガード崩しとして機能し、ヒット時は弐式・ブルームトリガーがつながるぞ。

➡+Cが空中の相手にヒットしそうな状況では、【➡+C(1段目)→投げ】と入れ込んでおき、ヒット後は再度➡+Cにつないで連続技に持ち込もう。



画面中央のブルームトリガー(地上ヒット)後は、ラピッドキャンセルからダッシュして……、



【➡+C(1段目)→立ちD】～➡+B～C～➡+B～C～ブルームトリガーで連続可能！

対戦攻略

タオカカ



タオカカのしゃがみ歩きは、さまざまな攻撃を避けられる。避けられる技を覚えて実戦で役立てよう。

Text：KYO

しゃがみ歩きで避けるニャス

しゃがみ歩きは、4フレーム目から姿勢が非常に低くなる。回避できる技を右表にまとめたので、参考にしてほしい。ただし、動作中はわずかに姿勢が変化しており、タイミングによっては回避できない技もあるので注意。

相手のジャンプ攻撃に対しては、打点が低いもの以外はしゃがみ歩きで回避できるので、➡+Aや空対空と使い分けると効果的だ。しゃがみ歩きで回避後は、レバー⬊のまま出せるしゃがみAや投げで素早く攻撃しよう。



[illegible]によっては、しゃがみ歩き[illegible]えるものもある。いろいろ試して[illegible]

キャラ名	しゃがみ歩きで避けられる技
ラグナ	立ちA、立ちB、しゃがみA、ジャンプA、ジャンプB、ジャンプC(※1)、ジャンプD(通常時のみ)、➡+A、➡+D(※2)、カウンターアサルト、ヘルズファング、インフェルノディバイダー(2段目)、ガントレットハーデス、蹴り上げ、闇に食われろ、ブラック・オンスロート
ジン	立ちA、立ちB(1段目)、立ちC、立ちD、ジャンプA、➡+B(※3)、カウンターアサルト、氷翔剣(地上版と空中C版のみ)、氷翔撃(地上版)、吹雪、裂氷、氷連双、霧槍 尖晶斬(1段目)、霧槍 突晶撃(1段目)、雪華塵(1段目)、氷翼月鳴
ノエル	立ちA、立ちB、立ちC、ジャンプA、ジャンプB、➡+A、➡+C、立ちD、チェーンリボルバー中B、弐式・ブルームトリガー、伍式・アサルトスルー、拾壱式・オプティックバレル、拾参式・リボルバーブラスト
テイガー	立ちA、立ちC、立ちD、しゃがみA、しゃがみC、ジャンプA、ジャンプC、ジャンプD、➡+A、スパークボルト、テラブレイク
タオカカ	立ちA、立ちC、ジャンプA、ジャンプC、➡+A、➡+B(※1)、挑発、カウンターアサルト、各種ダンシングエッジ(空中⬇+D版以外)、必殺ネコ魔球！(C版以外)、だましんぐエッジ！(⬇+D以外)、メッタメタのギッタギタ！
レイチェル	立ちA、立ちC、ジャンプB、ジャンプC、➡+A、➡+B、➡+C(※4)、カウンターアサルト、タイニー・ロベリア(※5)、インピッシュ・シブソフィラ(下方向以外)
アラクネ	立ちA、立ちB、ジャンプA、ジャンプ中➡+AorBorC、D蟲、ゼロベクトル(追尾版以外)、fインバース(レーザー部分)
バング	立ちA、立ちB、立ちD(※1)、しゃがみD、ジャンプA、ジャンプA後にA、ジャンプB、➡+B、➡+C、カウンターアサルト、バング双掌打・金剛戟、バング双掌打・天剛戟、獅子神忍法・超奥義・「萬駆活殺大噴火」
ライチ(棒所持)	立ちA、立ちB、立ちC(1段目は遠距離のみ)、しゃがみA、ジャンプA、ジャンプC、➡+B、➡+C、カウンターアサルト、一気通貫(C版以外)、大車輪(下方向以外)
ライチ(棒設置)	立ちA、立ちB、しゃがみA、しゃがみC、ジャンプA、ジャンプB、➡+B、➡+C(1段目)、カウンターアサルト、D(しゃがみ設置時、近距離のみ)、三元脚・發、三元脚・中(地上版)、国士無双(前半の殴り部分のみ)
カルル	立ちA、立ちB、しゃがみC、ジャンプA、ジャンプB、➡+A、人形➡+D放し、人形⬅+D放し(2段目)、人形⬆+D放し、アレグレット、コン ブリオ、コン フォーコ、追憶のラプソディ(7、8段目以外)
ハクメン	立ちA、立ちB、しゃがみA、ジャンプA、➡+C、紅蓮(※1)、蓮華(2段目)、火蛍
ニュー	立ちA、立ちC、しゃがみA、ジャンプA、ジャンプB、ジャンプC、➡+A、➡+B、⬅+B、カウンターアサルト、各種ソードサマナー(※6)、グラビティシード(打撃部分)、レガシーエッジ、カラミティソード

※1：まれに避けられない ※2：ブラッドカイン中はまれに避けられる ※3：ほぼ避けられない ※4：出始めと最後の打点が低い部分は避[illegible] ※5：[illegible]時のみ、地上版BとCは近距離時のみ ※6：立ちDはまれに避けられず、ジャンプ中⬇+Dは避けられない

獅子神忍法 超欄外

●文中の技コマンド：ノエル……弐式・ブルームトリガー　チェーンリボルバー中に⬇⬊➡+D　玖式・マズルフリッター／⬇⬋⬅+A　タオカカ……必殺ネコ魔球！／⬇⬋⬅+AorBorC(Cのみタメ可)　メッタメタのギッタギタ！／⬇⬋⬅⬇⬋⬅+C



対戦攻略

レイチェル＝アルカード

今回紹介する連続技は、時間が長く風ゲージが大量に回復する。ダメージが大きいので必ずマスターしよう。

Text：KYO

風ゲージを回復させる連続技

※すべて【立ちB→立ちC（ニュートラルC・D同時押し）・C】Ⓒ▶ゲオルグ13世（設置）～始動　※ラグナ、ジン、ノエルには【立ちB→立ちC（ニュートラルCD同時押し）・C（ニュートラルCD同時押し）】にする

I ダッシュ↘+C（1段目）Ⓒ▶Aタイニー・ロベリア（→ゲオルグ13世ヒット）→インピッシュ・シプソフィラ（設置）→ダッシュ↘+C（1or3ヒット）Ⓒ▶ソード・アイリス→↘+C（1or3ヒット） or ハイジャンプ↓+C　ダメージ：↘+C締め3201or3523、ハイジャンプ↓+C締め3417or3579　※↘+Cが1ヒットのキャラ：テイガー、タオカカ、レイチェル、ライチ　↘+Cが3ヒットのキャラ：ラグナ、ジン、アラクネ、バング、ハクメン

II ダッシュ立ちB or ダッシュ↘+C（1段目）Ⓒ▶Aタイニー・ロベリア（→ゲオルグ13世ヒット）→ダッシュバーデン・バーデン・リリー→インピッシュ・シプソフィラ（設置）→ゲオルグ13世（設置）→↘+C（2段目）Ⓒ▶Aタイニー・ロベリア（ゲオルグ13世ヒット）→ダッシュ↘+C（1ヒット）Ⓒ▶ソード・アイリス→↘+C（1ヒット）　ダメージ：ダッシュ立ちB始動5312、ダッシュ↘+C始動5506※ダッシュ立ちB対応キャラ：テイガー、カルル以外　ダッシュ↘+C対応キャラ：ラグナ、ジン、タオカカ、レイチェル、バング、ハクメン

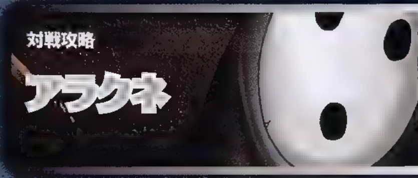
連続技を強化して風ゲージを回復させよう

連続技Iは、一部キャラのみ決められる。↘+C（1段目）Ⓒ▶Aタイニー・ロベリアの入力は、レバーニュートラルを経由するとソード・アイリスになりやすいので注意。↘+C→↓↘→+Aと一気に入力しよう。また、最後を↘+Cで締める場合は、その前のソード・アイリスを遅めに出し、最速で↘+Cにつなごう。遅めキャンセルには慣れが必要なので、十分練習しよう。

連続技IIのバーデン・バーデン・リリー（以下バーデン）後の各種設置は、最速で出すと以降の追撃が決めやすい。ジンには最初のゲオルグ13世がギリギリの位置でヒットするので、ダッシュで相手を押さないように注意。

タオカカとニューには、バーデン後の追撃を↘+C（→ゲオルグ13世ヒット）Ⓒ▶Aタイニー・ロベリアに。Aタイニー・ロベリアは遅めのキャンセルで出そう。また、ニューには最初のゲオルグ13世が6ヒットしかしないので、素早くダッシュバーデンにつなぐこと。アラクネにはバーデン後の↘+Cをダッシュから出して3ヒットさせる。ライチにもダッシュ↘+Cをするが、こちらは1段目をキャンセルすること。

なお、今回紹介した連続技は始動部分で風ゲージを1～2本消費するが、Iの↘+C締めだと風ゲージが約1.6本、ハイジャンプ↓+C締めだと約1.3本、IIは約2.5本回復するぞ。



対戦攻略

アラクネ

今月は新たなループ連続技のパーツと、fマルgの使い方を紹介する。空対空から大ダメージを与えよう。

Text：パチ

fマルgを活用する

fマルgは、レイチェルのゲオルグ13世やカルルのニルヴァーナなど、相手本体以外のやられ判定を持つものに当てても発動する。発動させれば一定時間、地上にガード不能の攻撃が発生するので、奇襲に使えるぞ。

ただし、見た目と違って攻撃判定があるのは地面付近のみ（上昇する蟲には無い）。また、ゲオルグ13世やニルヴァーナに攻撃しただけでは烙印状態にはならない。使える状況は少ないが、覚えておくといいだろう。



相手の攻撃を利用してfマルgを発動する。画面端に追い詰められたときなどが狙い目だ。

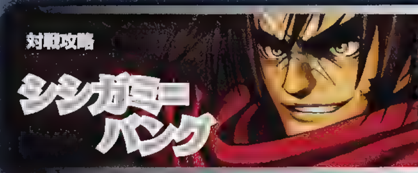
ダイブループを習得せよ!!

烙印モード中は、空中の相手に{ジャンプA(→A蟲)→↓+A} or {ジャンプ中→+AⒿ(→A蟲)→↓+A}→B蟲→↓+B→↓+C(B＆C押しっぱなし)→着地→C蟲→B蟲→追撃～という連続技が可能。追撃は、ジャンプAから同様の連続技が決まるほか、→+C・C・↓+C→B蟲→A蟲のループも決まる。これらは、始動部分を併せて最大3セットまで可能だ。

コツを順に解説しよう。まず、ジャンプA始動の場合はA～↓+A、ジャンプ中→+A始動の場合は→+AⒿ（先行入力）～↓+Aと入力し、相手の裏側に回りつつ攻撃する。次に、↓+Aヒット中に↓+B（ボタンをすぐに放す）と入力すれば、B蟲→↓+Bとつながる。最後の↓+Cの部分のみボタンをC～B（どちらも押しっぱなし）と入力し、相手が地面に落下する前にC放し→B放しで蟲を出して拾えば、さらに追撃が可能だ。烙印モード中に、ジャンプAによる空対空から狙っていくといい。



ジャンプAor→+A→A蟲後のジャンプ中↓+Aは、最速でつなぐと空振りしにくいぞ。



対戦攻略

シシガミ＝バング

今月はキャラ限定の連続技を大特集ッ!! 使えるものが多いので、迷わず練習して習得するでござるよ!!

Text：パチ

連続技解説

今回紹介する連続技は、Cバング流手裏剣術（以下手裏剣）の当て方に注意。ダウンし切った相手に当てて、追撃しやすくするのがポイントだ。

IはC手裏剣後、相手が浮き始める前にダッシュ→+C（立ちC）を当てること。アレンジを加えれば、レイチェル、ハクメンにも決められる。

IIは、立ち状態限定の連続技。ラグナ、ハクメンにも、風林火山マークを2個稼ぐ形なら決められる。

IIIは→+C後、↑でジャンプキャンセルしつつ最速ジャンプDを出そう。

IVは、C手裏剣後に最速で昇りジャンプD→遅らせてC手裏剣と出す。しゃがみA始動でも決まるが高難度だ。

Vは、レイチェルのみジャンプDのタイミングが難しい。テイガー、レイチェルには、ジャンプD後をC手裏剣にすれば【立ちC→立ちD】が入るぞ。

キャラ限定の新着連続技

I（風林火山4個、対テイガー限定）{→+D} or {しゃがみD(カウンターヒット)}Ⓙ▶DⒿ▶Cバング流手裏剣術→ダッシュ【→+C→ジャンプD】Ⓙ▶Cバング流手裏剣術→【立ちC→立ちD】Ⓙ▶C　ダメージ：3090or3418　※レイチェルにはダッシュ【→+C→ジャンプD】Ⓙ▶Cバング流手裏剣術を省き、立ちD後をⒿ▶BⒸ▶天剛戟に（ダメージ：2865or3155）、ハクメンには【→+C→ジャンプD】後を、【しゃがみB→→+C】Ⓙ▶Cに（ダメージ：3024or3342）

II（風林火山3個、相手立ち状態、対テイガー限定）ジャンプC or ジャンプ中←+C or しゃがみA→【立ちB→しゃがみB→→+C→ジャンプD】Ⓙ▶Cバング流手裏剣術→ダッシュ【→+C→ジャンプD】Ⓙ▶Cバング流手裏剣術→ダッシュ【立ちC→立ちD】Ⓙ▶C　ダメージ：3766or3681or2524　※ラグナ、ハクメンにも、2回目のジャンプD後にしゃがみCで締めれば決められる

III（風林火山1個、相手立ち状態、対ライチ、アラクネ、ニュー用）ジャンプ中←+C→【立ちB→しゃがみB→→+C】Ⓙ▶D→しゃがみBⒸ▶金剛戟→ダッシュ→+CⒿ▶天剛戟　ダメージ：3560

IV（風林火山2個、対ノエル、カルル、ニュー限定）ジャンプC or ジャンプ中←+C→【立ちB→しゃがみB→しゃがみC】Ⓙ▶Cバング流手裏剣術→（着地）ジャンプDⒿ▶Cバング流手裏剣術→立ちDⒿ▶C　ダメージ：2827or2774

V（風林火山2個、相手画面端、対ラグナ、ジン、テイガー、レイチェル、ライチ、バング、カルル、ハクメン限定）【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC→しゃがみD】Ⓙ▶D→しゃがみC　ダメージ：1822

●文中の技コマンド：レイチェル……タイニー・ロベリア　↓↘→+AorBorC　ゲオルグ13世／↓↙←+A　インピッシュ・シプソフィラ／↓↙←+B　ソード・アイリス／↓↓+A　バーデン・バーデン・リリー／→↘↓↙←→+C　アラクネ……fマルg／空中で↓↙←↓↙←+D　バング……バング双掌打・金剛戟／→↓↘+B　バング双掌打・天剛戟／空中で→↓↘+B　バング流手裏剣術　空中で↓↘→+AorBorCorD

対戦攻略

ライチ＝フェイ＝リン



今月はさらに改良を加えた画面端の起き攻めと、発生が2フレームと早い緑一色の狙いどころを紹介!

Text：パチ

続・画面端の起き攻め

今回紹介する起き攻めは、画面端での連続技を（棒設置時）↘＋C→燕返し→昇りジャンプCⒸ小手返し（⬅⬇↙版）で締め、続けて昇りジャンプD→下りCと出すもの。昇りジャンプDを若干遅めに出せば、前転＆後転起き上がりにヒットする上、ダウンし続ける相手に連続技のヒット数が切れるタイミングでヒットさせられる。ジャンプDヒット時は下りC→D2段目とつなぎ、➡＋C→燕返し→ジャンプCⒸ小手返し（⬅⬇↙版）～と決めれば同様の起き攻めを繰り返せるぞ。ダウンし続ける相手に決めた場合のダメージは2037と低いが、画面端に追い詰めた状態を維持できるので、ダメージ以上に強力な起き攻めといえる。

なお、緊急受身を取った相手にはDが重なるので、下りCから➡＋Aとしゃがみ Bで二択を仕掛けていくといい。

緑一色の狙いどころ

緑一色は発生が2フレームと非常に早いものの、画面暗転を見てから無敵技などで対応されてしまうため、相手の通常技をガードした後の反撃には不向き。必殺技ガード後や技を空振りさせた後の反撃に使ったり、空中ダッシュ中などガードができない状態を狙うのが理想だ。特に、必殺技の空振りに決めたときはほぼカウンターヒットになり、追撃を決めれば4000以上のダメージを与えられる。

各キャラの緑一色を狙いたい行動は以下の通り。ジンは暗転を見てから殺氷や氷連刃で緑一色を避けられるが、その技の空振り後に反撃を決められる。ライチのしゃがみB、立ちCガード後は、暗転後に大車輪や燕返しで避けられることもあるので注意。

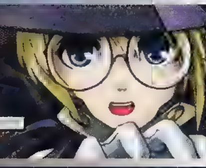
緑一色を狙いたい行動

ジン	立ちD（ガード後）
ノエル	ブルームトリガー（ガード後）、チェーンリボルバー（空振り）
テイガー	ボルテックチャージ（終わり際）
タオカカ	ダンシングエッジ（対後方跳ね返り、ガード後）
レイチェル	インピッシュ・シプソフィラ、各種タイニー・ロベリア
アラクネ	➡＋D、ジャンプD、ゼロベクトル
バング	バング流手裏剣術
ライチ	燕返し、（棒所持時）しゃがみB、➡＋B、立ちC、↘＋C（それぞれガード後）
カルル	麗しのカンタータ
ハクメン	➡＋C（相手玉三つ以下、ガード後）
ニュー	立ちD・D（ガード後）、クレセントセイバー（ガード後）、シックルストーム（ガード後）

※対ラグナは特に無し

対戦攻略

カルル＝クローバー



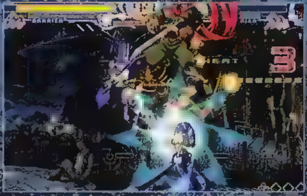
空対空からダメージを与える方法と、空中投げにつなぐ連続技を紹介。これでダメージ効率を上げよう!

Text：OYZ

空対空のジャンプAからダメージを与える

連打の効くジャンプAは空対空で打ち勝ちやすい上、カルル・人形・相手といった位置関係で空対空に使えば、ちょうど人形の真上で迎撃できることが多い。このとき、ジャンプA×3（3発目は⬆＋AD同時押し放し）Ⓙ空中投げと決めれば、投げ抜けをされても人形⬆＋D放しがヒットするぞ。

ジャンプAをガードされた場合は、ジャンプ【A×3（3発目は⬆＋AD同時押し放し）→C】と連係。ガード硬直中に人形⬆＋Dがヒットする。



空対空のジャンプAから空中投げを狙う。3発目を⬆＋AD同時押し放しで出すクセを付けよう。

連続技補足

Ⅱの↘＋C→人形⬇＋D放しの入力は、レバーをニュートラルに戻すとラ・カンパネラが暴発するので注意。

Ⅲの【立ちB→➡＋B】Ⓒカンタービレは、人形を停止状態にしておき、人形と相手の位置を入れ替える。なお、アラクネ、レイチェルには空中投げ→人形⬆＋D放しの重ねが難しい。

空中投げにつなぐ連続技

※共通の追撃：人形⬆+D放し→空中投げ→人形⬆+D放し→空中ダッシュ空中投げ→人形⬆+D放し

Ⅰ（本体と人形で挟み込んだ状態）【しゃがみA→立ちA→立ちB→立ちC】→人形➡+D放し→↘+C→【しゃがみB→しゃがみC】→※へ　ダメージ:3518

Ⅱ（本体と人形で挟み込んだ状態、相手立ち状態）｛ジャンプC→【立ちB→立ちC】→人形➡+D放し｝×2→ジャンプC→【しゃがみB→↘+C（→人形⬇+D放し入力）】→しゃがみB→人形⬇+D放しヒット→しゃがみC→※へ
ダメージ:6120

Ⅲ（本体と人形で挟み込んだ状態、相手立ち状態）｛ジャンプC→【立ちB→立ちC】→人形➡+D放し｝×2→ジャンプC→【立ちB→➡+B】Ⓒカンタービレ（→人形⬇+D放し入力）→立ちB（→人形⬇+D放しヒット）ⒸBヴィヴァーチェ→しゃがみC→※へ　ダメージ:6297

Ⅳレバー➡投げ（Ⓒラ・カンパネラ）→ダッシュ【しゃがみB→しゃがみC】→人形⬆+D放し→（少し後退して）麗しのカンタータ→人形⬆+D放し→しゃがみC→※へ　ダメージ:5486程度

対戦攻略

ニュー



今月は中&下段でのガード崩しと、そこからの連続技を紹介。大ダメージを与えられるので狙ってみよう。

Text：パチ

ガード崩しを強化

クレセントセイバーやシックルストームなどでダウンを奪った後は、まず立ちDを重ねて前転＆後転起き上がりを抑制し、相手に緊急受身を意識させるのが基本となる。相手が緊急受身を取るようなら、ダッシュから⬅＋Bを重ねる起き攻めが有効。[illegible]めに出し、中段の2段目の[illegible]と見切られにくいぞ。また、ヒートゲージが50％以上あれば、⬅＋Bの1段目を重ね、2段目出し切りとⓇ↘＋Cを使い分けるのも有効だ。



⬅＋Bは起き攻めのほか、[illegible]出して1段目を空振りさせつつ当てるのも[illegible]

中下段の二択から大ダメージを与える

Ⅰは、⬅＋Bの2段目のみヒットさせた間合いだと最初のジャンプを垂直ジャンプにした方が拾いやすいが、その場合ラピッドキャンセル後は空中ダッシュすることになるので注意。

Ⅱは、前半のジャンプ攻撃を多く当てて相手を高く持ち上げつつクレセントセイバーにつなぐと、間合いが離れにくく立ちDで拾いやすくなる。

なお、Ⅰ、Ⅲは対レイチェルのみ、2回目のAグラビティシード後のしゃがみD・DをしゃがみCにすること。

ガード崩しからの連続技

Ⅰ ⬅+B（2段目のみヒット）→前方ジャンプ【C（最大6ヒット）→⬇+C（最大8ヒット）】※Ⓒクレセントセイバー Ⓡダッシュ ↘+C（最大8ヒット）ⒸAグラビティシード→しゃがみD・DⒿクレセントセイバー→ダッシュ ↘+C（最大8ヒット）Ⓒシックルストーム　ダメージ:4754程度

Ⅱ（対テイガー、レイチェル、バング限定）Ⅰの※からⒸクレセントセイバー→【立ちD・D→➡+D・D→しゃがみD・D】ⒿD・DⒿ⬇+D・DⒸクレセントセイバー　ダメージ:4615程度

Ⅲ ↘+C（最大8ヒット）ⒸAグラビティシード→しゃがみC（ヒット数少なめ）Ⓙ【C（最大6ヒット）→⬇+C（最大8ヒット）】Ⓒクレセントセイバー→ダッシュ ↘+C（最大8ヒット）ⒸAグラビティシード→しゃがみD・DⒿクレセントセイバー→ダッシュ ↘+C（最大8ヒット）Ⓒシックルストーム
ダメージ:5056程度

●文中の技コマンド：ライチ……燕返し　棒所持時に➡⬇↘+D　小手返し／棒設置時に➡⬇↘+D or ⬅⬇↙+D　国士無双／棒設置時に➡↘⬇↙⬅➡+D　緑一色／➡⬅⬇↗+C　大車輪　棒所持時に➡↘⬇↙⬅➡+D（発動中にレバー+Dで方向指定）　カルル……ヴィヴァーチェ／⬇↘➡+AorB　カンタービレ／➡⬇↘+C　ラ・カンパネラ（空中可）／⬇⬇+D放し　麗しのカンタータ／➡↘⬇↙⬅➡+C　ニュー……シックルストーム／⬇↘➡+D（C追加入力で変化）　クレセントセイバー　空中で⬇↙⬅+D（C追加入力で変化）　グラビティシード　⬇↙⬅+AorBorC

対戦攻略

ラグナ＝ザ＝ブラッドエッジ



相手に的を絞らせないようにすれば、各種ガード崩しが通りやすくなる。攻めのバリエーションを増やそう。

Text：よるよる

攻めに緩急を付ける

こちらの立ちCなどをガード後、キャンセルで出すヘルズファングやガントレットハーデスをガード（直前ガード）する相手には、デッドスパイクを交ぜて攻めに緩急を付けていくといい。特に画面端では、デッドスパイクを最速でラピッドキャンセルすれば、ガードされても➡＋Bや低空空中ガントレットハーデスが連続ガードになるほど有利になる。相手がガードクラッシュ寸前なら、ラピッドキャンセル後にダッシュして➡＋Dで攻めを継続しよう。



しゃがみAⒸヘルズファングの連係は、暴れようとする相手に効果が高い。適度に交ぜよう。

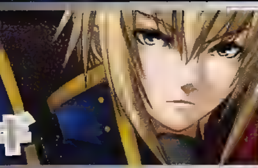
投げ抜け仕込み活用法

至近距離でしゃがみAやしゃがみBから➡＋Bを出す際は、すぐにBC同時押しを入力して投げ抜けを仕込めば、相手の投げによる割り込みを防止できる。また、Cインフェルノディバイダーをガードされた後は、着地のスキを投げられることを想定し、少し早めに投げ抜けを仕込んでおこう。

ラグナはCインフェルノディバイダーで相手の起き攻めを切り返せるが、当然これを警戒してガードしてくるプレイヤーも多い。こうしたプレイヤーに対しては、後転起き上がりで間合いを離すと見せかけて、ヘルズファングでキャンセルして奇襲を仕掛けるのが有効だ。このときも、ヘルズファング後にBC同時押しまで入力し、投げ抜けを仕込んでおくといいぞ。ヘルズファングはガードされても読み合いに持ち込めるので、積極的に出していこう。

対戦攻略

ジン＝キサラギ



今回は氷翔撃でめくるネタを紹介。横幅の広い相手に狙いやすく、画面端なら大ダメージを与えられる。

Text：OYZ

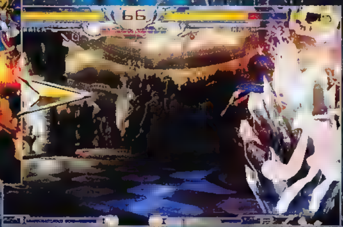
めくり氷翔撃を決めろ!

立ちCの先端をガードさせた後、空中ダッシュ（降り際に）BⒸ氷翔撃と出してみよう。連続ヒットはしないものの、ジャンプBと氷翔撃がめくりになるぞ。ジャンプBのタイミングによっては、ジャンプBが正面ガード、氷翔撃が逆ガードになることもあるので、相手は非常にガードしにくいはず。

画面端では、立ちB（2段目）Ⓙ空中ダッシュBor前方ジャンプ降り際BⒸ氷翔撃が強力。めくりになる上、氷翔撃でジンが後ろに跳ねるので画面端に追い詰めた状態を維持できる。氷翔撃ヒット時は、【➡＋C→➡＋D】立ちCⒿハイジャンプ【B→C】ⒿCⒸB霧槍 尖晶斬が決まり、4000以上のダメージを与えられるぞ。なお、ノエルには氷翔撃がめくりにならないことが多く、アラクネには氷翔撃がヒットしても位置が入れ替わってしまう場合がある。また、カルルには追撃の途中の立ちCが当たらない。



ジャンプBでめくると、こんな位置関係に。続けてキャンセル氷翔撃を出しておけば……



さらに位置が入れ替わって相手画面端の状態を維持できる。ヒット時は連続技で大ダメージ!

対戦攻略

テイガー（TR-0009）



今月はジェネシックエメラルドテイガーバスターの入力方法のコツを伝授!! 要所で活用していこう。

Text：バチ

2回転入力を極める

ジェネシックエメラルドテイガーバスター（以下2回転投げ）は、コマンドの入力途中でレバーを入れっぱなしにすると、受付時間を延ばすことが可能。これを利用すると、割り込みで狙いやすくなるほか、前に歩いてから2回転投げを出すことも可能になる。

ガード中に入力するときは、←↙↓↘➡↗↑↖←（←入れっぱなし）～←↙↓↘➡↗↑＋Cがいい。1回転目の入力は、↖から始めても構わないぞ。

前に歩いてから狙う場合は、ジャンプキャンセル不能技の硬直中に↑↗➡↘↓↙←↖↑↗➡（➡入れっぱなしで歩く）～↘↓↙←＋Cか、➡↘↓↙←↖↑↗➡（➡入れっぱなしで歩く）～↘↓↙←↖↑＋CでOK。レバー入力中にボタン入力を挟むと2回転入力が解除されるので、事前の技の入力→レバー入力の順を徹底しよう。事前の技は、AorBスレッジハンマー（－2For＋3F）、立ちB（－2F）、しゃがみB（＋5F）、しゃがみD（－2F）がいい（カッコ内は硬直差のフレーム）。



【立ちA→しゃがみB】などの連係で有利な状況を作りつつ、1回転半まで入力して……



前に歩いて↘↓↙←＋Cで2回転投げ! さまざまな状況で2回転投げを狙えるよう練習しよう。

対戦攻略

ハクメン



画面中央での連続技は、紅蓮で締めるのが有効。そこからのセットプレイで相手を画面端に追い詰めろ!

Text：KYO

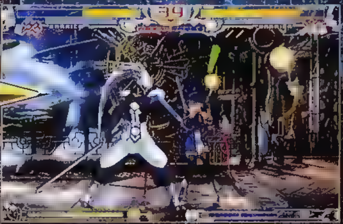
紅蓮を決めてセットプレイを狙え!

画面中央で相手を浮かせたら、連続技の最後に紅蓮を決めよう。その後に前方ジャンプすれば、壁バウンドで画面中央に戻ってきた相手に降りジャンプCを狙える。ヒット時は続けて立ちCやしゃがみCにつなぎ、連続技を決めよう。紅蓮後に相手が緊急受身をするとジャンプCを避けられてしまうが、緊急受身以外では回避されないので、的を絞って攻めやすい。緊急受身で回避された場合は、素早く反応して投げや連華、ダッシュ中の椿祈などでガード崩しを狙おう。なお、投げは少し前進してから出さないと届かないので注意。

この連係は、相手を画面端に追い詰めたいときに狙うといい。紅蓮後にジャンプCが決まれば、しゃがみCⒿ↓＋C→空中ダッシュ↓＋Cとつなぐことで相手を大きく運べるぞ。また、紅蓮が空中ヒットした後、追撃を決めにくいキャラに狙うのも有効だ。



紅蓮を空中ヒットさせ、前方ジャンプの降りにジャンプCを出す。緊急受身で回避されたら……、



各種ガード崩しを狙おう。緊急受身だけを気を付ければいいので、的を絞って攻めやすいぞ。

獅子神忌法 超欄外

●文中の技コマンド：ラグナ…… ヘルズファング／↓↙←＋A　インフェルノディバイダー／➡↓↘＋CorD　ガントレットハーデス／↓↙←＋B　デッドスパイク／↓↙←＋D　ジン……氷翔撃　↓↘➡＋D　霧槍 尖晶斬／↓↙←＋AorBorC　テイガー……スレッジハンマー／↓↘➡＋AorB　ジェネシックエメラルドテイガーバスター／レバー2回転＋C（タメ可）　ハクメン……紅蓮　↓↘➡＋A

世にはびこる宇根宇根を一・刀・両・断ッ!!

覇智神忍法
超絶究極奥義

一問一答 風林火山



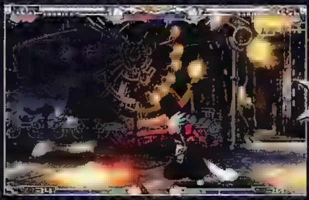
悩まされている方々が特に多いアラクネ殿。人一倍の恨みを持つ翁猥節を中心に、対策を伝授でござる! ……け、決して「さぼたあじゅ」などではござらぬぞ!

問 空からのダイブが返せないニャス!!

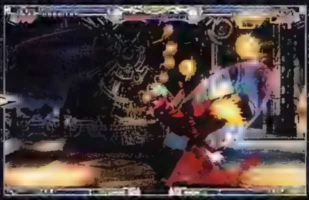
答 直前ガードから反撃するでござる! (担当:翁猥節)

アラクネ殿のジャンプ中下方向AorBorC(以下:ダイブ)は、攻撃判定が強く迎撃しにくい上、着地後は出現位置を前方、その場、後方から選べるため、たとえ空振りさせても反撃が難しい実に厄介な技。だが、立ちB Ⓙ Aダイブといった定番のめくり連係なら、地上で直前ガードするのは難しくないでござる。

直前ガード成功後は、下表の攻撃を使えばその場&前方移動には両対応が可能でござる。リボルバーアクション(※1以外)は、前方移動で1発目を回避されてもスキに2発目が当たるよう、やや遅めに入力するのがコツでござるな。そして後方移動に対しては、一点読みすれば表にある反撃を決められるでござるよ。



Aダイブを直前ガード後に発生の早い技を出せば、その場出現に対して反撃になるでござる。



前方移動で背後に回られても、1発目空振り後に次の技が確定! なかなか便利でござるよ。

めくりダイブを直前ガードした後の反撃

キャラ名	その場&前方移動への反撃	後方移動への反撃
ラグナ	【しゃがみA→立ちB】	ダッシュ立ちB、ダッシュ立ちC
ジン	【しゃがみA→立ちB】	ダッシュ➡+C
ノエル	【しゃがみA→立ちB】	ダッシュ立ちCⒿバレットレイン>零銃・トール
テイガー	【立ちA→立ちB】×2回入力 ※1	立ちC、立ちD
タオカカ	【立ちB→➡+A】×2回入力 ※1	ダッシュ【立ちB→⬉+C】
レイチェル	特に無し	ダッシュ【立ちB(BD同時押し)→立ちC・C】 ※3
アラクネ	fインバース	しゃがみC
バング	【立ちA→立ちB】×2回入力 ※1	ダッシュ【しゃがみB→➡+C】
ライチ	(棒設置時)【立ちA→立ちB】	(共通)ダッシュ【立ちB→立ちC】
カルル	【立ちA→立ちB】	⬉+C
ハクメン	【立ちA→しゃがみA】	鬼蹴~闇魔、➡+C
ニュー	【立ちB→しゃがみC(~Bずらし押し)→⬉+C】 ※2	立ちD・D、ダッシュ➡+B

※1:素早く入力すると、前方移動には立ちA(タオカカは立ちB)空振り後、2回目に入力したリボルバーアクションが決まる。 ※2:前方移動には、立ちB空振り後に➡+Bが決まる。確認して逆方向に⬉+Cを入力できれば理想。 ※3:立ちCを出すときも風を使った方が安定する。

答 空中ガードもオススメでござる!

立ちBガード後などに前方ジャンプ~空中ガードとすれば、Ⓙ Aダイブ、Ⓙ 空中ダッシュB共に空中直前ガードできる上、Aダイブ~Bダイブor(Bダイブ着地キャンセル)立ちBと出す相手には、Bダイブを空振りさせやすいでござる。入力は⬇でジャンプ後、素早く➡⬉⬇⬋。レバーがニュートラルに入ると、空中バックダッシュが出やすいので注意されよ。

空中直前ガード後は、ジャンプ攻撃→(着地)地上技と素早く入力すれば、その場出現と後方移動に両対応。前方移動には、一点読みで空中ダッシュ攻撃を決められるでござる!

めくりダイブをガードした後の状況

キャラ名	その場	前方移動	後方移動
地上ガード	+4(+9)	+18(+23)	+23(+28)
空中ガード	+6(+16)	+20(+30)	+25(+35)

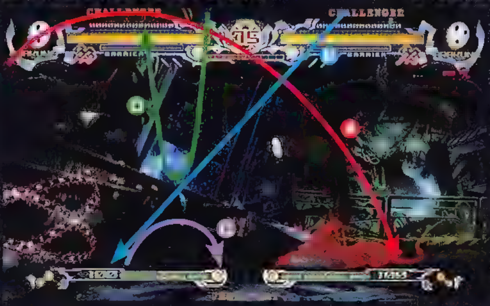
※自キャラはラグナ、単位はフレーム。()内は直前ガード時のもの。空中ガード時は、立ちBガード後に両者が最速で前方ジャンプ~ガードとダイブをして、アラクネが着地後のもの。どれも当たり方により多少変動する。

問 蟲が憎いッ!!!

答 各蟲の軌道と性質を覚えるでござる!

蟲は「ボタン放し」によって発生し、ABCDそれぞれ軌道と性質が異なるでござる。詳しくは下の写真をご覧下され。また、レバー左右で出現位置や軌道をずらせるでござるよ。

各蟲の性質は、まずA蟲とB蟲が空中ガード不能(空中バリアガードは可能)。C蟲はヒット時によろけを誘発。D蟲は烙印ゲージの減少量は多いが、多段で威力が高いでござる。



左の軌道はアラクネが左向きで、レバーニュートラル時のもの。A蟲、B蟲は烙印ゲージの減りが少なく、連射が可能。一方、C虫とD蟲は烙印ゲージの減りが多く、若干待たないと次の蟲を出せない。相手の烙印ゲージが少ないようなら、ガードに徹するのもアリだ。

問 あの霧はどうしたらいいんですか?

答 種類ごとに対応を変えるでござる!

3種類の軌道がランダムで発生するゼロベクトル。それぞれに対する基本方針を覚えておくでござる。

●頭上停滞版:全キャラ共通で昇り空中ダッシュができるほか、レイチェル殿とカルル殿は通常ジャンプしても当たらないでござるよ。

●アラクネ追尾版:体力勝ちしている場合は、逃げるが得策でござる。間合いが離れ過ぎていると、画面端の空中で⬅⬅(以下:ワープ)を使って挟み込む連係が厄介でござるが、あまり間合いが離れていなければ、しゃがみガードしていればゼロベクトルを回避しやすいでござる。また、ワープ出現後の相手に空中ダッシュ攻撃を狙うのもアリでござるよ。

●相手キャラ追尾版:こちらに近付くと、横への移動速度が低下。引き付けてから後ろに歩けば追い付かれないのでござる。引き付けてから跳び越すのも手でござるな。



アラクネが上空でワープした場合、位置によってはしゃがんで霧をやり過ごすのも手でござる。



負けているときのアラクネ追尾版には、ダッシュ→バリアガード→カウンターアサルトなどで突貫!

答 続けてキャラごとに助言するでござる!

御子神忍法超欄外

●空中ガード補足:本作の空中ガードの入力は、「相手と逆方向」だけでなく「自キャラの向きと反対方向」でも成立する。空中で位置が入れ替わって相手に背を向けている状態では、レバーを左右どちらに入れてもガードが可能なのだ。本文にあるアラクネのAダイブor空中ダッシュBによる左右の揺さぶりも、跳び越される前にジャンプしていれば簡単にガードできる。

ワンポイントアラクネ対策 ラグナ

担当：夜瑠夜瑠

ジャンプDは上方向への攻撃判定が大きく、ジャンプの昇りで出せばアラクネ殿の空中行動に対抗しやすいでござる。ヒット時はジャンプDⒿDⒸインフェルノディバイダーなどで体力を奪っていき、ガードされた場合は2段ジャンプから攻めに転じるのが有効でござるな。

ヒートゲージがある場合は、ジャンプで逃げる相手にダッシュからのCインフェルノディバイダーを狙うのも手でござる。Cインフェルノディバイダーの終わり際がカウンターヒットすれば、ダッシュ立ちCなどから連続技が決まるでござるよ。

アラクネ殿の攻めは空中バリアガードでしのぐのが基本でござるが、地上で攻められた場合は➡＋Aをガード後、インフェルノディバイダーで割り込みを狙うでござる。相手が連続技を狙って技を入れ込んでいれば、まずヒットするでござるよ。



ヒートゲージをためて、Cインフェルノディバイダーをうまく使うのがポイントでござる。

ワンポイントアラクネ対策 ジン

担当：翁猿翁

ラウンド開始時は積極的に間合いを詰め、接近戦に持ち込むでござる。空中に逃げるアラクネ殿には、昇り気味のジャンプBで対抗。これで近～中距離のゼロベクトルを抑止できるござる。そのほか、各種吹雪をばらまくのもアリでござるよ。

アラクネ殿を地上に引きずり下ろしたら、空中に逃がさないことが第一。固めの連係には、立ちDを多めに交ぜるでござる。立ちDⒸA霧槍 尖晶斬など、ジャンプ防止の連係が有効に機能するでござるよ。

ゼロベクトルが画面上にある場合は、けん制を重視。アラクネ追尾版のゼロベクトルには、先端を当てるような立ちDでけん制＆ジャンプ防止をするでござる。しゃがみDも、たまに交ぜると効果的でござるな。

画面端に追い詰められそうな場合は、高空でのC霧槍 尖晶斬で位置を入れ替えるのがオススメでござる。これは、相手キャラ追尾版のゼロベクトルに対しても有効でござるよ。

烙印モードは、画面端を背負わないように逃げるのが得策でござる。高空のC霧槍 尖晶斬は、ここでも活躍するでござる。積極的に接近してくるアラクネには、裂氷や氷連双で割り込むといいでござるよ。

ワンポイントアラクネ対策 ノエル

担当：夜瑠夜瑠

地上＆空中ダッシュのスピードを生かして、接近戦に持ち込むのがノエル殿の勝ちパターンでござるな。特に下方向への判定が強いジャンプCは、アラクネの対空技であるしゃがみBや立ちCに打ち勝ちやすいため有効でござるよ。空中ダッシュなどからこの技で接近し、立ちAを使った攻めに持ち込むでござる。

ゼロベクトルでアラクネ殿を追尾する軌道が発生したときは、ゼロベクトルに接触しないよう立ち回るのが基本でござるが、ダッシュから⬇＋Dと玫式・マズルフリッター（霧を跳び越すような間合いで出す）で二択を迫るのも手でござる。地上でしゃがみガードしている場合には⬇＋Dが、見てから立ちガードする場合には玫式・マズルフリッターが決まるでござる。体力負けしていてタイムアップが近いときなど、勝負どころで狙っていくといいでござるよ。



マズルフリッターはこのぐらいの間合いで。相手が立ちガードしがちなら、しゃがみCも交ぜよう。

ワンポイントアラクネ対策 テイガー

担当：覇智神 萬駆

テイガー殿の対アラクネ戦基本方針は、まず徹底したガマンから始まるでござる。ゼロベクトルやジャンプDでのけん制に対しては、Aスレッジハンマーで耐えつつ、たまにBスレッジハンマーを交ぜて接近を狙ったり、ボルテックチャージで充電ゲージをためるといいでござる。

充電ゲージがたまったら、狙うはスパークボルト。ここはガードさせれば十分でござる。狙いやすいのは通常ジャンプからのゼロベクトルとジャンプDの降り際でござるが、着地直後を狙うと空振りしやすいので注意されよ。相手に磁力を付けた後は、空中の相手をアトミックコレダーでつかみ、接近戦を仕掛けるのが理想でござるな。アトミックコレダー（ため）をジャンプ中⬇＋Aでつぶしてくるようなら、ためずに出すことで空振りさせ、無理やり接近戦に持ち込むでござるよ。



磁力を付ければチャンス到来。スパークボルトはガードさせるだけでも効果大でござるよ!!

ワンポイントアラクネ対策 タオカカ

担当：狂

ゼロベクトルは厄介な技でござるが、アラクネ殿はそれを出そうと空中に居ることが多いので、しゃがみDでゼロベクトルの出始めをつぶしていくといいでござるよ。

アラクネ殿のしゃがみDは脚属性、という点にも注目。しゃがみDの連発などは、最初のしゃがみDの1段目をガード後、一瞬ダッシュしてからの➡＋Bで割り込めるでござるよ。また、中段の➡＋A後は、立ちDにつないでくることが多いでござる。➡＋Aガード後にカウンターアサルトを使えば、反撃確定でござるよ。



ジャンプする相手にはしゃがみD。ゼロベクトルを出させないよう立ち回るのが重要でござる。



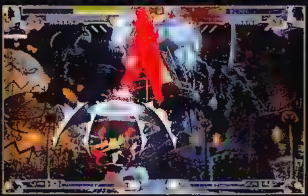
【➡＋A→立ちD】の➡＋Aガード後にカウンターアサルト。スキに➡＋Cが決まるでござる!

ワンポイントアラクネ対策 レイチェル

担当：狂

まずは離れた間合いで、ゲオルグ13世やインピッシュ・シプソフィラを設置。このとき、両者が画面端に居ればアラクネ殿のジャンプDは当たらぬでござる。設置後は低空で空中Aタイニー・ロベリアを出し、ゲオルグ13世を守るようにけん制するのが強力でござるな。だが、こちらの着地に合わせたジャンプDには常に注意されよ。ジャンプDを出されたら後方に風を吹かせ、着地地点をずらすといいでござる。

ゼロベクトルはゲオルグ13世で消すことができ、特に相手キャラ追尾版には有効でござる。頭上停滞版はレイチェル殿ならジャンプしても当たらないので、気にせず空中A空中タイニー・ロベリアを。アラクネ追尾版は、その後画面端の空中で⬅⬅で移動してくることが多いので、出現時にジャンプCを合わせるか、着地に投げを狙うでござる。



アラクネ殿にはジャンプ中⬇＋A～Cがあるので、対空にはジャンプCがオススメでござる。

獅子神忍法超欄外

●ジン補足：アラクネのしゃがみDを先読みしたときは、間合いが近ければ➡+Bを、遠ければC霧槍 尖晶斬を合わせるといい。
●今回の追加衣装代：変身ベルト／2,350円（乾電池別売り）。

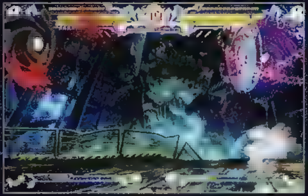
ワンポイント アラクネ対策 アラクネ

担当：覇智神 蒿駆

アラクネ殿の同キャラ戦は、烙印モードになった方が圧倒的に有利と、非常に分かりやすい闘いでござるな。まずはハイジャンプからゼロベクトルを出して攻め込み、烙印モードを狙うでござる。

烙印モード中は←A蟲をばらまき、空対空から連続技を狙うのが有効でござる。←A蟲は←＋AB同時押し～A放しでバリアガードをしつつばらまけば、より手堅くなるでござる。その優位性を生かし、ゼロベクトルを出しておくのもお忘れ無きよう。

逆に相手が烙印モードとなったときは、ハイジャンプ→2段ジャンプで画面中央付近の高空からゼロベクトルを出し、ジャンプ中→＋AorBorCや↓＋AorBorCで無理やり攻撃するのが有効でござる。画面端付近や通常ジャンプ程度の高度に居ると A 蟲の的になるので、ジャンプするなら高空から攻め込むでござるよ。



ゼロベクトルと蟲が飛び交う壮絶な撃ち合い。空中バリアガードとA蟲が重要でござるよ。

ワンポイント アラクネ対策 バング

担当：覇智神 蒿駆

遠距離では、空中で爆発してアラクネ殿の動きをある程度抑制できる、Bバング流手裏剣術（以下手裏剣）が有効でござる。アラクネ殿がB手裏剣を空中ガードするようなら、空中投げやジャンプA・Aで地面に引きずり下ろし、接近戦に持ち込むのが理想でござるな。

アラクネ殿が遠距離でゼロベクトルを出してきたときは、着地に合わせて↖＋Cを差し込むのも有効でござる。空対空を挑む際は、空中連続技をジャンプCで締めて相手を地面にたたき付けると、その後に攻め込みやすくなるでござる。

跳び込みには、悪くても相打ち（相殺）にはなるめくりのジャンプ中←＋Cが有効でござる。相殺したときは、立ちAを出せばまず打ち勝てるでござるよ。そのほか、ゼロベクトルは各種D攻撃のガード判定で防げば、烙印モードにならないでござる。



↖＋Cでアラクネ殿の着地を強襲ぅ!!　要所で狙って接近戦への足掛かりにするでござるよ!!

ワンポイント アラクネ対策 ライチ

担当：覇智神 蒿駆

棒所持中の立ちD設置～引き戻しで、アラクネ殿の空中での動きを封じるのが基本でござる。棒引き戻しが空中ヒットすれば追撃を狙いやすいので、これを盾に間合いの広い空中投げを仕掛けたり、跳び込みを狙うのが有効でござる。棒所持時はジャンプB、棒設置時はジャンプCを使えば、アラクネ殿のしゃがみBで落とされる心配は無いでござる。

また、ゼロベクトルに合わせて燕返しや一気通貫～A追加攻撃、緑一色などを狙うのも有効でござるな。ヒットすれば連続技から起き攻めを狙えるので、一気に体力を奪うチャンスを作れるでござる。

烙印モード中は、大車輪での強引な切り返しや緑一色での反撃のほか、燕返しでの割り込みも有効でござる。燕返しはやや遠めで出せばガードされても反撃されない場合が多いので、積極的に狙うでござるよ。



立ちD設置～引き戻しでフィールドを制圧！ 主導権を握って接近戦を仕掛けるでござる!!

ワンポイント アラクネ対策 カルル

担当：猫摸翁

アラクネ殿に対しても、いつも通り前衛に人形、後衛に本体といった位置取りで闘うのが基本。この布陣のまま、人形を相手に近付けるように闘うでござる。アラクネ殿は地上に居続けることがほとんど無いので、コン プリオや人形↑＋D放しでのけん制を多めにするでござるよ。

ゼロベクトルは出始めをジャンプAorBでつぶしたいのでござるが、間合いが遠いと困難。基本的には、出された後に消す方向で闘うといいでござるよ。相手キャラ追尾版とアラクネ追尾版のゼロベクトルは、人形がくらうことで消す。上空停滞版のゼロベクトルは、アラクネ殿がしゃがみDでけん制することが多いので、それを読んで空中ダッシュCから連続技を狙っていくといいでござるよ。

厄介なのがジャンプ中↓＋A。迎撃は困難なので、P48で述べたように直前ガードからの反撃を狙うでござる。相手プレイヤーの性格にもよるが、カルル相手には技後に後方移動をすることが多いので、それを一点読みした反撃も大事でござるよ。

なお、ジャンプ中↓＋Aが目の前で空振りした場合、難しいが着地にしゃがみBを決められるでござる。相手の着地に置いておくべしっ！

ワンポイント アラクネ対策 ハクメン

担当：狂

ゼロベクトルは、各種C攻撃で消せるでござる。頭上停滞版はしゃがみC、それ以外は立ちCやジャンプCで消すといいでござろう。ただし、ゼロベクトルを消した際のC攻撃はキャンセルできないので、スキを狙われないように注意されたし。

烙印モード中の画面端での固めには、斬神が有効。しゃがみDでの斬神を使えば、ミスしてもしゃがみガードになるので安全でござるな。アラクネ殿がタイミングを変えて斬神の空振りを誘ってくるなら、前方ジャンプで脱出するといいでござる。



頭上停滞版はしゃがみCで消せるが、スキにしゃがみDを狙われやすいのが難点でござる。



しゃがみDを読んだら空中ダッシュ。最低空なら頭上のゼロベクトルには当たらないでござる!

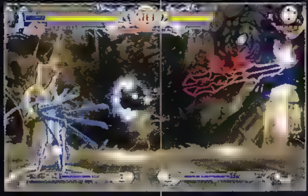
ワンポイント アラクネ対策 ニュー

担当：覇智神 蒿駆

基本となるのは、遠距離での立ちD・D、→＋D・Dによるけん制でござる。空振りしても反撃は受けにくいので、これらの技が届く距離で攻撃し続けるのが理想でござるな。アラクネ殿がハイジャンプからジャンプ中↓＋Aで接近を狙ってくるようなら、しゃがみD・Dで迎撃したり、ダッシュで反対側に逃げるのが得策でござるよ。また、画面端の空中で←←によるワープは、相手の出現を待ってからダッシュジャンプ空中投げを狙うのが有効でござるな。

烙印モード中はガードを固めるだけでなく、相打ち狙いで立ちD・Dや→＋D・Dを出すのも重要でござる。

なお、【立ちD・D→←＋D・D】は↖＋Cで割り込まれやすいので、立ちD・DⒸシックルストームも交ぜるでござる。避けられてもリスクは低い上、ヒット時は追撃を決めやすいので、多用するといいでござるよ。



→＋D・Dで空飛ぶアラクネ殿を狙い撃ち！ ニュー殿のベースで試合運びをするでござる。

獅子神忍法 超欄外

●カルル補足：人形が相手の近くに居る状態なら、ゼロベクトル後の降り際に人形→＋D放しを狙ってみるといい。

ニュー参戦後の情勢に注目せよ!

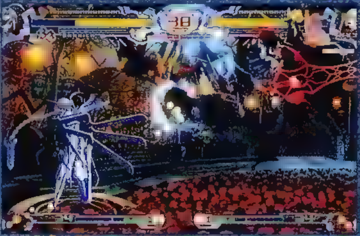
『ブレイブルー』キャラクターランキング

まだまだ進化する『ブレイブルー』の対戦情勢。アラクネとレイチェルの牙城を崩すキャラクターも出てきているぞ!

Text：よるよる

ニューの参戦で情勢に変化が!

ニューはソードサマナーを生かした遠距離戦が強力で、一気に間合いを詰められる移動手段を持たない相手に対して、無類の強さを発揮する。一般的に強キャラとして認識されているレイチェル、アラクネもこの例に漏れず、ニューには苦戦を強いられることになる。しかし、ニューは体力が少なく、近距離戦に持ち込まれるとそのまま負けてしまうことも少なくないため、常にニューの得意とする間合いを維持する繊細な動きが要求される。



ソードサマナーを生かした遠距離戦がとにかく強力。アラクネ、レイチェルは対策必須のキャラだ。

注目の中堅キャラ

タオカカは得意とする近距離戦に持ち込みやすく、Sランクに位置する3キャラ相手と相性がいい。ただし、どのキャラに対しても体力を奪うには接近戦を挑むことになるので、安定して勝つには相手の切り返し行動などをよく知っておく必要がある。

ノエルもタオカカと同じく、接近戦が主なダメージ源になるが、Aランク以下のキャラに相性が悪い組み合わせがいくつか存在する。また、連続技が状況や相手キャラによって大きく変化するため、高い操作精度が要求される。

ジンは飛び道具の氷翔剣や突進技の氷翔撃を駆使することで、上位のキャラに対抗できるのが強みだ。ラグナは高性能な打撃系必殺技が目立ち、接近戦主体のキャラにはかなり闘えるが、上位のキャラにやや相性が悪い。まだ終わりじゃねぇぞを絡めた連続技や連係はまだ発展の余地があるので、今後の伸びに期待したい。

個性派ぞろいの下位キャラたち

バングは素早い動きとバーニングハートのガード判定を生かした立ち回りが強力で、バング流手裏剣術をうまく使えば、一気に接近戦に持ち込むことができる。風林火山を発動すれば大幅に有利となる組み合わせも多いので、発動時の立ち回りをマスターすることが今後の課題になるだろう。

カルルは本体と人形で相手を挟み込んだ際の爆発力が高いので、相手を挟み込むパターンを多く用意しておくことが重要だ。

ハクメンとテイガーは近距離戦での爆発力こそ高いが、接近手段に乏しいため、立ち回りが強いSランクのキャラには苦戦を強いられる。攻めの継続能力が高くないので、ワンチャンスをものにして高火力連続技を決めるスキルが要求されるぞ。また、ハクメンは斬神での切り返しポイントを把握しておけば、接近戦を仕掛けてくる相手にリスクを追わせられる。直前ガードと併用すれば特に強力だ。

PICK UP!! ニュー vs. タオカカ

ソードサマナーによる立ち回りが強力なニューだが、移動が素早く突進技のダンシングエッジを持つタオカカは容易に接近できる。ニューは真上から背後にかけての対空手段に乏しいため、アクトパルサーを駆使した逃げ気味の立ち回りが要求される。メッタメタのギッタギタ！もニューの技に相性がいいぞ。



しゃがみ歩きで避けられる技が多い組み合わせ。ニュー側の対応力が求められる対戦カードだ。

PICK UP!! アラクネ vs. ジン

ジンのジャンプBは攻撃判定が大きく、アラクネのしゃがみBに打ち勝ちやすい。遠距離では氷翔剣でゼロベクトルを出そうとするアラクネをけん制し、ある程度接近したら空中ダッシュなどからジャンプBで攻め込めばペースをつかめる。中～近距離では、空中のアラクネを吹雪でけん制しやすいのも強みだ。



アラクネの立ちCはジンのジャンプBに打ち勝ちやすいが、空振りさせればスキは大きいぞ。

強	
S	レイチェル、アラクネ、ニュー
A	タオカカ
B	ラグナ、ジン、ノエル、ライチ
C+	カルル、バング
C	ハクメン、テイガー

PS3版&Xbox 360版 同時発売決定!!

現在好評稼働中の本作が、早くも家庭用化！ 2009年初夏、PS3とXbox 360で同時に発売される。アーケード版の内容はそのままに、各キャラごとに多数の分岐と複数のエンディングが用意された、大ボリュームのストーリーモードを追加。もちろん、オンライン対戦にも対応しているとのこと。闘劇を目指している人にはもちろん、そうでない人もみっちり練習するチャンス。腕を磨いてゲーセンに出陣しよう。



濃密なストーリーで、気になる謎が明らかに!?



オープニングアニメは「GONZO」が担当!

アークシステムワークス公認 イラストコンテスト開催!!

キャラクター設定や世界観もしっかり作り込まれている本作。その魅力を掘り下げるべく、アークシステムワークスのご協力を受けてイラストコンテストを開催！ 優秀作は誌面に掲載させていただくほか、入賞者には本作ディレクター・森氏による希望キャラのイラスト色紙を贈呈！ 総合部門のほか、テーマ立ての部門賞も用意したので、ドシドシ応募してほしい！

●闘劇賞：闘劇といえばバトル、ということで、二人以上のイラストを募集。闘っていなくても二人以上ならOK！

●覇智神 萬駆賞：とにかくインパクトを重視！ 衣装アレンジから性別チェンジまで何でもOK！

募集要項

『ブレイブルー』を題材にしたイラストを募集。作品の裏、または同送ファイルに「住所」「氏名」「ペンネーム」「入賞時の色紙希望キャラ」を記載し、「ブレイブルー イラストコンテスト係」まで送って下さい。締め切りは5月18日（月）必着。郵送でのあて先、投稿規定は読者コーナー A-froと同様ですので、P101をご参照のこと。メール投稿はblazblue@arcadiamagazine.comまで。

超欄外

●関連情報補足:PS3&Xbox 360版のオープニングアニメや作中歌には、ゲームファン、アニメファンにはおなじみのアーティストが参加されるとのこと。また、ニコニコ動画内のアークシステムワークス公式チャンネルでは、4月から本作のWebラジオを放送。ラグナ役の杉田さん、ノエル役の近藤さんに加え、とあるキャラを担当される声優さんも!? 今後も『ブレイブルー』から目が離せないぞ。

闘劇'09

-SUPER BATTLE OPERA-
THE 7th ARCADIA CUP TOURNAMENT

予選開催店舗 & スケジュール発表

ついに火ぶたが切って落とされた闘劇'09予選。最速の3月末から、4月のスケジュールを一挙掲載。日程、場所をしっかりとチェックして予選に挑もう。

表の見かた

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/31(日)
①	②	③	④	⑤	⑥	⑦

❶予選が開催されるエリア
❷予選開催地都道府県
❸予選開催店舗名
❹問い合わせ電話番号
❺担当者名
❻ブロック区分。予選開催店舗が多いタイトルは、同一ブロック内で本選参加者を決めるブロック決勝を開催する。今回はブロック決勝があるブロックと、無いブロックがある。ブロック決勝が開催される店舗は、黒の地にブロックの文字が白抜き。該当店舗でも店舗予選が開催され、その店舗代表者が決定された後にブロック予選が開催される。(1店舗しかない場合は、そのまま通過となる)。
❼予選開催日。

予選スケジュールは変更される可能性があります!

この発表内容は、変更される可能性があります。これは、各店舗の事情やゲームのバージョンアップなどの理由によって日程の調整が迫られるなど、不測の事態があるからです。

もちろん、この予定通りに開催されることが理想ですが、やむなく変更される可能性があることをご理解のうえご了承ください。

このスケジュールに変更があった場合は、次号のアルカディア6月号(4月30日発売)やオフィシャルホームページ(http://www.tougeki.com/)でも随時更新していきます。

ストリートファイターIII 3rd STRIKE

チーム戦(3on3)　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
関東	東京都	池袋ギーゴ	03-3981-6906	奥本	B-5	3/28(土)
	東京都	GAME-NEWTON志村店	03-3558-9766	大掛	B-5	3/29(日)
	東京都	ゲームファクトリーマグマ多摩センター店	042-316-8331	小阪	B-6	4/11(土)
	東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	谷口	B-6	4/12(日)
	愛知県	Game SKY	052-201-6496	佐藤	C-2	4/4(土)
近畿	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ堅田店	077-573-7717	浅野	D-1	4/12(日)
	京都府	neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉	D-2	4/19(日)
	大阪府	ゲームスペースベガス	06-6351-2889	堀井	D-3	4/25(土)
	大阪府	ハイテクランドセガアビオン	06-6645-7692	市道	D-3	4/26(日)
	沖縄県	ゲームインナハ2	098-861-8361	宮城	F-4	4/26(日)

タツノコ VS. カプコン

シングル戦(1on1)　決勝大会出場枠32人

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
北	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	4/12(日)
関東	千葉県	セガ ワールド 我孫子	04-7183-6080	藤元	4/12(日)
	千葉県	ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	4/19(日)
	神奈川県	クラブ セガ 港北	045-591-8923	古林	3/29(日)
	神奈川県	アミューズメントパークネバーランド2	046-266-4811	松本	4/5(日)
	埼玉県	プレイスポットビッグワン	048-987-3226	石川	4/5(日)
	東京都	セガ ワールド パルテノス	042-389-0551	發田	4/26(日)
近畿	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	4/5(日)
	大阪府	セガ ワールド 布施	06-6783-6999	土屋	4/19(日)

Virtua Fighter5 R

チーム戦(3on3)　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	青森県	ハロ五所川原	0173-38-1078	福田	A-2	4/5(日)
	宮城県	スーパーヒーロー仙台名取店	022-383-1811	吉永	A-2	4/11(土)
	宮城県	ゲームゾーントレジャー吉原店	023-646-9336	斎藤	A-2	4/18(土)
関東	茨城県	桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	高橋	B-1	4/5(日)
	茨城県	ピンクパンサー 水戸赤塚店	029-309-1983	大出	B-1	4/11(土)
	栃木県	セガ ワールド フェアー	0282-25-0204	谷田	B-1	4/12(日)
	栃木県	ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	4/19(日)
	茨城県	AMコーラルパーク土浦店	029-835-5689	森山	B-2	4/25(土)
	茨城県	セガ ワールド 霞ヶ浦	0299-78-2133	森本	B-2	4/26(日)
	茨城県	GAME CAP	0297-83-5722	井上	B-2	4/29(水)
	東京都	セガ ワールド 船堀	03-5676-2522	林	B-12	4/18(土)
	東京都	セガ ワールド 青井	03-3858-2666	内山	B-12	4/26(日)
	東京都	ツインスタージオスセガ	03-3260-7253	坂本	B-13	3/28(土)
	東京都	クラブ セガ 大崎	03-3495-0520	川崎	B-13	3/29(日)
	東京都	セガ ワールド 大森	03-5709-0669	林	B-13	4/4(土)
	東京都	クラブ セガ 自由が丘	03-3725-3953	須藤	B-13	4/5(日)
	愛知県	カレッジゼロ 原店	052-806-6441	及川	C-2	4/19(日)
	静岡県	サンセイブ城北店	053-471-9800	阿部	C-2	4/25(土)
	愛知県	ワンダーシティ名古屋店	052-683-8765	西田	C-2	4/26(日)
	愛知県	アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	C-2	4/29(水)
近畿	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ堅田店	077-573-7717	浅野	D-1	4/18(土)
	京都府	スーパーヒーロー久御山	0774-45-3780	西野	D-1	4/19(日)
近畿	京都府	スーパーヒーロー山科	075-502-5765	河井	D-1	4/25(土)
	京都府	西院コットンクラブ	075-316-2675	嶋田	D-1	4/26(日)
	広島県	広島ギーゴ	082-541-6345	井上	E-3	4/11(土)
	広島県	セガ ワールド メガ海田店	082-824-5550	曽加部	E-3	4/18(土)
	広島県	セガ ワールド MEGA	082-870-5432	柴田	E-3	4/19(日)
	広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	神寄	E-3	4/25(土)

すっごい!アルカナハート2

タッグ戦(2on2)　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	4/26(日)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-3	4/18(土)
関東	埼玉県	BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-3	4/12(日)
	埼玉県	ビートライブ	049-251-6120	山岸	B-3	4/19(日)
	千葉県	ゲームチャリオット船橋店	047-429-0406	河岡	B-4	4/25(土)
	東京都	東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	B-4	4/26(日)
中部	長野県	レイディビートル	0263-39-4010	木藤	C-2	4/4(土)
	愛知県	PLAYSEVEN	0586-46-7228	橋本	C-3	4/5(日)
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	C-3	4/11(土)
近畿	滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1	4/12(日)
	大阪府	セガ ワールド 布施	06-6783-6999	土屋	D-4	3/29(日)
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-4	4/4(土)
	福岡県	モンキーハウス本館	092-843-5671	浅田	F-2	4/19(日)
	沖縄県	ハイテク セガ チャタンプラザ	098-936-7904	山城	F-5	4/5(日)

闘劇オフィシャルホームページ▶http://www.tougeki.com/

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

チーム戦(3on3)　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
関東	茨城県	ナムコランドイーアスつくば店	029-868-7460	角田	B-2	4/11(土)
	茨城県	ピンクパンサー つくば店	029-861-1983	野口	B-2	4/12(日)
	埼玉県	ワンダーシティ与野	048-855-1131	山内	B-2	4/19(日)
	群馬県	アミューズメントももたろう笠懸店	0277-76-7022	酒井	B-2	4/25(土)
	群馬県	ルパン122	0276-89-0085	本間	B-2	4/26(日)
	千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ	043-222-5610	設楽	B-4	4/18(土)
	千葉県	ラッキーバッティングドーム	047-458-8208	清水	B-4	4/19(日)
	千葉県	ラッキー四街道店エスタシオン	043-309-7800	上川	B-4	4/25(土)
	千葉県	セガ ワールド 旭	0479-62-7101	村上	B-4	4/26(日)
	千葉県	セガ ワールド 成田	0476-23-2591	石川	B-4	4/29(水)
	東京都	ゲームインファッツ	042-391-0095	南	B-6	3/28(土)
	東京都	ナムコランド王子店	03-5959-9830	斉藤	B-6	3/29(日)
	東京都	プラボ荻窪店	03-3392-7657	福島	B-6	4/4(土)
	東京都	アミューズメントスペースUFO立川店	042-528-3533	大崎	B-6	4/5(日)
	東京都	ナムコランド阿佐ヶ谷店	03-3223-3765	阿部	B-6	4/11(土)
	東京都	プラボ中野店	03-5380-5442	小澤	B-6	4/12(日)
中部	長野県	プラボ長野店	026-227-1030	酒井	C-1	4/19(日)
	新潟県	パロ三条店	0256-33-7661	樋口	C-1	4/25(土)
	新潟県	シルクドゥガリバー新潟店	025-242-3163	丸山	C-1	4/26(日)
	新潟県	VIVAZONE	025-550-1368	北上	C-1	4/29(水)
近畿	滋賀県	ACT堅田アクション	077-571-1106	海瀬	D-1	4/12(日)
	滋賀県	アミューズメントスペースガオラ	077-561-0210	藤原	D-1	4/18(土)
	京都府	ゲームスペースプラニー	0774-43-9030	風巻	D-1	4/19(日)
	京都府	西院コットンクラブ	075-316-2675	嶋田	D-1	4/25(土)
	滋賀県	アミューズメントジャングルクラブ堅田店	077-573-7717	浅野	D-1	4/26(日)
	兵庫県	アークカフェ 24	079-243-3555	上坂	D-5	4/25(土)
	兵庫県	パロ加古川店	079-454-1552	磯部	D-5	4/26(日)
	兵庫県	セガ ワールド 花北	079-284-3711	八幡	D-5	4/29(水)
中国	岡山県	ナムコランド水島店	086-456-0202	西田	E-3	4/19(日)
	広島県	アミパラここじゃ店	082-424-4747	牧田	E-3	4/25(土)
	広島県	セガ ワールド メガ海田店	082-824-5550	曽加	E-3	4/26(日)
	広島県	JOY呉店	0823-24-6539	應和	E-3	4/29(水)
九州	大分県	ナムコランドドッとあーるZONE大分店	097-567-5576	澤	F-1	4/11(土)
	福岡県	ハイパーメッセ	093-963-7850	下野	F-1	4/12(日)
	大分県	G-pala中津	0979-23-6179	田中	F-1	4/18(土)
	福岡県	ジーカム和白店	092-608-5881	島雄	F-1	4/19(日)
	福岡県	ワンダーパーク博多	092-434-3721	大塚	F-1	4/25(土)

ストリートファイターIV

タッグ戦(2on2)　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北海道東北	宮城県	スーパーヒーロー仙台名取店	022-383-1811	吉永	A-2	4/18(土)
	福島県	ドリームファクトリー N2	024-925-5161	大谷	A-2	4/19(日)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-2	4/25(土)
	福島県	ドリームファクトリーいわき店	0246-28-3008	山田	A-2	4/26(日)
関東	千葉県	セガ ワールド 旭	0479-62-7101	村上	B-4	4/29(水)
	東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	B-6	3/28(土)
	東京都	大久保アルファステーション	03-5330-8595	島田	B-6	3/29(日)
	東京都	新宿G-PORTラスベガス	03-5291-9770	高橋	B-6	4/4(土)
	東京都	クラブ セガ 新宿西口	03-3349-0257	福島	B-6	4/5(日)
	東京都	セガ ワールド アルカス	042-365-2591	鈴木	B-7	4/18(土)
	東京都	中野TRF	03-3389-7166	長山	B-7	4/19(日)
	東京都	アミューズメントスペースUFO八王子店	042-627-8188	谷口	B-7	4/25(土)
	東京都	プラボ中野店	03-5380-5442	小澤	B-7	4/26(日)
中部	福井県	ジョイランド敦賀店	0770-37-1717	小川	C-1	4/18(土)
	新潟県	ゲームセンター テクノポリス	0258-33-1516	滝口/佐藤	C-1	4/19(日)
	福井県	ジョイランド鯖江店	0778-53-1900	上田	C-1	4/25(土)
	新潟県	パロ三条店	0256-33-7661	樋口	C-1	4/26(日)
近畿	京都府	西院コットンクラブ	075-316-2675	嶋田	D-2	4/12(日)
	京都府	neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉	D-2	4/18(土)
	大阪府	ゲームプラザOKA 3	072-671-5123	里見	D-2	4/19(日)
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	072-623-7161	津川	D-3	4/29(水)
中四国	岡山県	アミパラ倉敷店	086-430-2111	松井	E-3	4/18(土)
	岡山県	テクノランド	086-255-5612	片岡	E-3	4/19(日)
	徳島県	アポロゲームセンター沖洲店	088-664-0311	米津	E-3	4/25(土)
	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	E-3	4/26(日)

ブレイブルー

シングル戦(1on1)　決勝大会出場枠64人

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北東	北海道	MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	A-1	4/12(日)
	福島県	ドリームファクトリーいわき店	0246-28-3008	山田	A-5	3/29(日)
関東	千葉県	ZAPS柏	0471-37-1977	尾形	B-6	4/25(土)
	千葉県	ハイテク セガ 柏	04-7163-9844	山野	B-6	4/26(日)
	千葉県	クラブ セガ 本八幡	047-334-7960	飯尾	B-8	3/29(日)
	東京都	東京レジャーランド秋葉原店	03-5298-1360	五艘	B-8	4/4(土)
	東京都	クラブ セガ 大崎	03-3495-0520	川崎	B-12	4/5(日)
	東京都	パソピアード東京	03-3734-9880	田川	B-12	4/11(土)
	東京都	GAME SPOT21 新宿西口	03-3343-0010	市来	B-16	4/26(日)
	神奈川県	アドアーズ多摩センター	042-374-5892	谷江	B-16	4/29(水)
	神奈川県	クラブ セガ 綱島	045-547-1199	清水	B-19	3/28(土)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-060-5785	今井	B-19	3/29(日)
	神奈川県	クラブ セガ 港北	045-591-8923	古林	B-20	4/19(日)
	神奈川県	ゲームプラザセントラル日吉店	045-564-1034	川田	B-20	4/25(土)
中部	長野県	パロ佐久	0267-68-5248	東城	C-3	4/25(土)
	長野県	アミューズメントパークＮＡＳＡ	026-228-7434	金澤	C-3	4/26(日)
	三重県	セガ ワールド スキップタウン	059-384-0300	長井	C-9	4/11(土)
	三重県	クラブ セガ 名張	0595-62-1008	伊東	C-9	4/12(日)
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	C-10	3/28(土)
近畿	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-1	4/19(日)
	京都府	ゲームスペースプラニー	0774-43-9030	風巻	D-2	4/26(日)
	京都府	neo amusement space a-cho	075-251-2323	千葉	D-2	4/29(水)
	兵庫県	遊スペース マジカル	078-265-5100	山本	D-9	3/29(日)
	兵庫県	GAME IN COO	078-231-0306	重本	D-9	4/4(土)
中四国	山口県	ハイテク セガ JR下関	083-223-2178	波田	E-6	4/5(日)
	香川県	MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	勝宮	E-7	4/26(日)
九州	福岡県	TAC戸畑	093-873-9100	青木	F-2	4/11(土)
	福岡県	ジーカム和白店	092-608-5881	島雄	F-2	4/12(日)

GUILTY GEAR XX Λ CORE

チーム戦(3on3)　決勝大会出場枠32チーム

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
北東	福島県	ドリームファクトリーいわき店	0246-28-3008	山田	A-3	4/18(土)
	福島県	スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	木田	A-3	4/19(日)
関東	埼玉県	プレイスポットビッグワン	048-987-3226	石川	B-3	3/29(日)
	埼玉県	ビートライブ	049-251-6120	山岸	B-3	4/4(土)
	埼玉県	BIG APPLE	048-642-3053	陣内	B-3	4/5(日)
	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	市村	B-4	4/26(日)
	千葉県	ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-4	4/29(水)
	東京都	GAME-NEWTON志村店	03-3558-9766	大掛	B-7	4/11(土)
	東京都	GAME=NEWTON大山店	03-3554-2668	若松	B-7	4/12(日)
中部	静岡県	ミラクルドーム	0545-52-8585	鈴木	C-2	4/18(土)
	静岡県	ミラクル沼津	055-925-6797	工藤	C-2	4/25(土)
近畿	和歌山県	ピタゴラスMQ	073-472-3566	木村	D-3	4/4(土)
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	D-3	4/5(日)
	大阪府	アミューズメントスコット	06-6648-9922	坂元	D-3	4/11(土)
中四国	高知県	戦 高知	088-854-1930	小松	E-3	3/28(土)
	香川県	MAXPLAZA善通寺	0877-63-4333	勝宮	E-3	3/29(日)
九州	福岡県	PEP魚町	093-513-1511	岩田	F-1	4/26(日)
	福岡県	TAC北方店	093-941-9022	下川	F-1	4/29(水)

Fate/unlimited codes

シングル戦(1on1)　決勝大会出場枠32人

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
北海道東北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	4/12(日)
	北海道	パロ苫小牧店	0144-75-9800	野村	4/25(土)
	宮城県	ゲームセンターホーセン	022-267-5230	橋本	4/29(水)
	福島県	ドリームファクトリー N2	024-925-5161	大谷	4/18(土)
関東	千葉県	ゲームチャリオット 五井店	0436-23-5533	市村	4/12(日)
	千葉県	ゲームチャリオット姉崎	0436-60-1508	花本	4/26(日)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-060-5785	今井	4/5(日)
中部	愛知県	ポート24八事店	052-834-9200	高木	4/26(日)
中四国	島根県	セガ ワールド 松江	0852-23-2231	下問	4/19(日)

お詫びと訂正　月刊アルカディア4月号(No107)に掲載している、闘劇'09全国地方予選開催スケジュールに誤りがありました。
『Virtua Fighter5 R』関東エリア:東京都　東京レジャーランド新小岩　誤) B-12 5/3 (日)→正) B-10 6/27 (土)、関東エリア:東京都　クラブセガ秋葉原　誤) B-10 6/27 (土)　→　正) B-12 5/3 (土)。『ブレイブルー』スーパービンゴ郡山店　誤) A-4 5/31 (日)　→　正) A-4 5/30 (土)。『GUILTY GEAR XX ΛCORE』　愛知県　ポート24八事店　誤) C-4ブロックのブロック予選開催店舗　正) C-3ブロックのブロック予選&ブロック決勝開催店舗　　関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

beatmania IIDX ＋DanceDanceRevolution＋
GuitarFreaks & DrumMania＋pop'n music＋jubeat

BEAT RAIZING

みんなで参加！ BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今回のBEAT RAIZINGは、先月幕張メッセで開催されたAOU2009のBEMANIステージイベントの中から、ビジネスデーに開催されたBEMANIトップランカー決定戦EX at AOUにスポットを当ててリポートするぞ！

アミューズメント施設対抗 BEMANI トップランカー決定戦EX at AOU

大盛況！ BEMANIステージイベントの全容を徹底リポート！

ビジネスデーに開催されたBEMANIトップランカー決定戦EX at AOUは、アミューズメント施設対抗スコアアタック。各店舗の従業員の方たちが、『jubeat』、『beatmania IIDX 16 EMPRESS』、『DDR X』の三機種でアツいバトルを繰り広げていたぞ。

jubeat ユビート

Excellent達成者登場！

最初に行なわれた『jubeat』は、事前に発表されていた課題曲の中からそれぞれが1曲ずつくじを引いてプレイするという対戦方式。気になる課題曲は、"IN THE NAME OF LOVE"、"GIGA BREAK"、"凛として咲く花の如く"、"Sig Sig"、"Evans"の5曲。どの店舗も強者ばかりを集めてきたのか、かなりの高スコアが連発。1機種目から激しいスコア争いとなった。そんな混戦状態の中、"Sig Sig"でExcellent（全てのノートをPerfect判定でフルコンボ）をたたき出したエンターテインメントスクエア パスカ（大阪府）がここで1位を獲得。その瞬間、固唾を呑んで見守っていた会場からは大きな歓声が上がった。



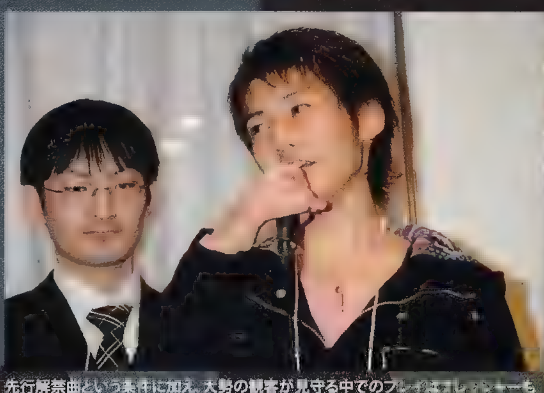


Excellent達成者が出るなど、見どころ満載だった『jubeat』。別モニターにはプレイ中の手元が映っていて、うまい人の手さばきを見れる機会だった。

EMPRESS beatmania IIDX 16

先行解禁曲を一番攻略できたのは!?

『beatmania IIDX 16 EMPRESS』では、解禁曲の中の1曲"Colorful Cookie"を課題曲としてバトルが繰り広げられた。まだ解禁しているプレイヤーが少ない曲で、選手たちは全員ほぼ初プレイという楽曲のため、どこまで譜面に対応できるかといった部分にも注目が集まった。ところが、始まってみればどの店舗の代表選手も高スコアをマーク！譜面を熟知していないにもかかわらずハイレベルな戦いとなった。結果は、僅差ながらアミューズメントパークシアス上大岡店（神奈川県）が1位を獲得し、勝敗の行方は最後の『DanceDanceRevolution X』へともつれ込む形となった。





先行解禁曲という条件に加え、大勢の観客が見守る中でのプレイはプレッシャーも大きいと思われたが、それを感じさせないアツいバトルだったぞ。

一瞬たりとも気が抜けない真剣勝負！

最後の機種となった『DanceDanceRevolution X』の課題曲は"A Geisha's Dream"。本作のスコアバトルは、スコア下3桁の争いとなる厳しい戦いになることが予想されており、その予想通りどの店舗代表選手もフルコンボ続出！　どの店舗が1位になってもおかしくない大興奮の展開となったぞ。出場した全店舗の代表選手がプレイを終え、結果を見てみると、2位のエンターテイメントスクエア パスカ（大阪府）と僅か80点差という僅差で、キャッツアイ町田店（東京都）が見事1位を獲得！　こうして全機種での戦いが終わり、最終結果が出るのを待つばかりとなった。


ハイレベルな戦いで勝負の行方が全く分からなかった『DanceDanceRevolution X』。各店舗代表選手の足さばきに、観客の多くは見入っていたぞ。

優勝店舗発表！ 優勝店舗には驚きのサプライズが!?

勝敗は、各機種毎に1位5ポイント、2位4ポイント、3位3ポイント、4位2ポイント、5位1ポイントとポイントが割り振られており、3機種合計のポイントで争われる。その合計ポイントが最も高く、見事優勝を勝ち取ったのが、各機種でコンスタントに上位へ食い込んでいたアミューズメントパークジアス上大岡店（神奈川）。優勝した店舗には、何と後日BEMANIスタッフ全面バックアップによるBEMANIスペシャルイベントが店舗で開催された。ベントにはアーティストも登場し、抽選で涙を飲んだ方もいたであろうタンブラーゲットのチャンスもあるなど豪華な内容だった。


大田エグゼクティブプロデューサーから表彰されるアミューズメントパークジアス上大岡店。優勝おめでとう!!



優勝店舗インタビュー

――優勝した感想をお願いします。

ジアス上大岡　プレイしてくれたみんなを信じていました。店舗にいい土産ができました。

――優勝特典のイベントですが、どんなイベントにしたいですか？

ジアス上大岡　ぜひ全国のプレイヤーの方も一度遊びに来てほしいですね。どんなイベントになるかはまだ分かりませんが、今日プレイしてくれたみんなを始め、店員一同店を上げて絶対楽しいイベントにします！



二日目の一般公開日のBEMANIイベントも大盛況！

一般日となった二日目は、BEMANI[illegible]イベント盛りだくさん！

『BEMANI RADIO公開収録』と[illegible]イベントでは、AOU特別企画としてBEMANIアーティストによるインターネットラジオの公開[illegible]たぞ。出演アーティストは[illegible]、L.E.D.、[illegible]チョー、TAG、dj TAKA、DJ Yoshitaka、[illegible]、TЁЯRA、wac（敬称略）と超豪華！　プライベートな話からBEMANIシリーズの話まで、いろんな話が聞けたぞ。そこで収録されたRADIOは、現在インターネットサイトの"i-revo"（※）で配信中。[illegible]日行けなかった人でも[illegible]、こちらもチェックしてみよう。

さらに、BEMANIトップランカー決定戦2008で[illegible]した3名[illegible]に[illegible]し、そのスーパープレイを[illegible]。こちらも見ごたえは満[illegible]で、1プレイ[illegible]ごとに[illegible]からは歓声が上がっていたぞ。

そして最後のエンディングステージでは、アーティストの[illegible]プレゼントなどの超レアアイテムの大抽選会も[illegible]され、[illegible]最後まで熱気の絶えないコースになっていたぞ。


BEMANI RADIO出演のアーティストがズラリと勢ぞろい。ファンからは絶えず大きな声援が送られていたぞ。

※当日行けなかった人はこちらのURLからチェックだ！（http://bmf.i-revo.jp/report/aou2009/）

BEMANI ニュースヘッドライン



白鳥 音乃
BEMANIシリーズの広報担当です。ヘッドラインでは、広報だからこその話題をお届け！　気になったらブログもチェックしてくださいね。

CHECK 1 **待望のサウンドトラック化！　4月24日発売予定！**

CHECK 2 **プライズの春！　「beatmania IIDX フィギュアコレクション」シリーズの最新作登場！**

NEWS 1 ロングバージョンにはあの曲のロングが!?

『beatmania IIDX 16　EMPRESS』のサントラが4月24日に発売されます！　『beatmania IIDX』シリーズ過去最高のハイセンス、ハイクオリティ、ハイテンションな楽曲を約50曲以上収録した、聴き応え抜群の2枚組となっています。サントラのみのお楽しみであるロングバージョンにはDJ YOSHITAKAプロデュースの人気曲「翼」をはじめ4曲を収録予定です。それだけではありません。なんと、あのトップランカーである「DOLCE.」さんが全曲のライナーノーツを担当しているんですよ。トップランカーの楽曲に対する想いを見られる、ファン必携のCDです。



beatmania IIDX 16
EMPRESS ORIGINAL
SOUNDTRACK
価格：3,000円（税込）
仕様：2枚組音楽CD
発売日：2009年4月24日
備考：コナミスタイル先行販売
（http://www.konamistyle.jp/）

NEWS 2 フィギュア専用のオリジナルポーズ＆新規描き下ろし原画を採用！

全国のアミューズメント施設で大好評のプライズ商品『beatmania IIDXフィギュアコレクション』シリーズに待望の第4弾が登場です。今作は過去にコナミスタイルより発売された「beatmania IIDX 1/8フィギュア」シリーズでも絶大な支持を得た「イロハ」と「リリナ」を抜擢しました。今回も専用のオリジナルポーズと新規描き下ろし原画を採用して、細部に至るまで徹底的にこだわり抜いたハイクオリティな仕上がりです！







差し替えパーツを使えば、二人で手をつないだ状態で飾ることも。二人の仲の良さを忠実に再現しています。



緊急告知

BEMANI CHARACTER FANコーナー

BEAT FREAKS



ROOTS26に代わるBEMANIシリーズのファンコーナー「BEAT FREAKS」を予定中だ。IIDXに限らず、いろんなBEMANIシリーズのキャラクターにスポットを当てたファンページを構想しているぞ。

一致団結！　みんなで盛り上げよう！　いろんな投稿大・募・集！

BEMANIキャラクターのイラストを大募集！　毎月、こちらから出題するお題に沿ったイラストを募集しています。また、イラストだけでなく、こんなページを読みたいなんていう企画案も受け付けています。より面白いページになるかはあなたの投稿する企画次第かもしれませんよ？

第一回目のイラストお題は“ゴールデンウィーク”です！

イラストや企画案などのあて先はこちら
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　ビートレイジング BEAT FRAKS係

ニュースの詳細は　音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ　http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/ まで

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆人気曲の底力？
「Ristaccia」復権！

1st	Ristaccia / Zektbach	【183.7pts.】
2nd	零 -ZERO- / TЁЯRA	【142.9pts.】
3rd	卑弥呼 / 朱雀 vs 玄武	【122.4pts.】
4th	EDEN / TЁЯRA	【112.2pts.】
5th	smooooch･∀･ / kors k	【102.0pts.】
6th	CaptivAte2～覚醒～ / e-lma	【91.8pts.】
7th	Turii ～Panta rhei～ / Zektbach	【81.6pts.】
8th	Mind Mapping / Ryu☆	【40.8pts.】
9th	Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～ / Zektbach	【30.6pts.】
10th	REMINISCENCE / jun with Alison	【20.4pts.】

1st
Ristaccia
Zektbach
183.7pts.

先月「Turii」に12カ月で連続首位記録を止められた「Ristaccia」だが、多くのファンからふたたび票が集まり、見事返り咲き！　また、噂の解禁曲「卑弥呼」が初登場で3位入賞と、難度にふさわしい貫禄を見せている。新旧曲が入り乱れる混戦ぶりも、相変わらずだ。

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆19カ月連続首位！
しかし票差は……？

1st	月光蝶 / あさき	【155.6pts.】
2nd	この子の七つのお祝いに / あさき	【111.1pts.】
3rd	絶望ビリー / マキシマムザホルモン	【88.9pts.】
4th	からふるぱすてる / ki☆ki	【86.7pts.】
5th	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス	【82.2pts.】
6th	We Are / TЁЯRA	【73.3pts.】
7th	Timepiece phaseII / 佐々木博史	【66.7pts.】
8th	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【44.4pts.】
9th	A.DOGMA / あさき	【37.8pts.】
10th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【28.9pts.】

1st
月光蝶　あさき
155.6pts.

先月の18カ月連続首位記録達成から引き続き、今月も首位を防衛した「月光蝶」だが、2位以下とのダブルスコアを連発する従来の記録と比べて、徐々に2位以下との票差は縮んできている。特に『V5』の新曲群は記録の伸びが目ざましく、票が安定すれば首位奪取も狙える!?

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆天土、早くも君臨？
早くも2連勝達成！

1st	天土	【163.6pts.】
2nd	彩葉	【154.5pts.】
3rd	セリカ	【145.5pts.】
4th	緋浮美	【127.3pts.】
5th	紗矢	【90.9pts.】
6th	夏天	【72.7pts.】
7th	ツガル	【67.3pts.】
8th	リリス	【60.0pts.】
9th	セム	【54.5pts.】
10th	慧暦	【45.5pts.】

1st
緋浮美
162.2pts.

先月の首位浮上に続き、今月も天土が首位を獲得し2連勝！　ただし2位、3位には歴代ランキング女王2人が続き、1位との票差はほんのわずかとなっている。また、先月から要注目の紗矢は先月の初登場9位から5位に急浮上しており、ほかの人気キャラ同様、飛躍に期待大！

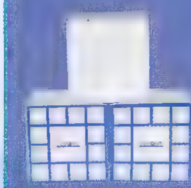
KONAMI ♪MUSIC 月間ダウンロードランキング

1st	凛として咲く花の如く	紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
2nd	凛として咲く花の如く	hacomaco(pop'n music Cafe music selection)
3rd	3y3s	青龍(beatmania IIDX 16 EMPRESS)
4th	Blind Justice ～Torn souls, Hurt Faiths～	Zektbach(beatmania IIDX 14 GOLD)
5th	Echoes	猫叉Master(pop'n music 16 PARTY♪)
6th	smooooch･∀･	kors k(beatmania IIDX 16 EMPRESS)
7th	Make my way	阿部靖広 feat.森亜紀子(pop'n music 17 THE MOVIE)
8th	この子の七つのお祝いに	あさき(GUITARFREAKS 10thMIX & drummania 9thMIX)
9th	華爛漫 -Flowers-	TЁЯRA(DanceDanceRevolution SuperNOVA)
10th	A.DOGMA	あさき(GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity)

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

解禁曲も出回り始め、そろそろお気に入り曲も固まってきたというあなた！　そんなマイフェイバリットを、ぜひ当「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」に投票してみてください。

投票はアンケートハガキの自由欄で、3部門（『IIDX』楽曲&キャラ、『GD』楽曲）それぞれの1位～3位を選んで投票できます。各曲、各キャラへの応援コメントも歓迎です！　今月も投票者限定の抽選枠を設けた、BEMANIグッズのプレゼントをご用意しています！



応募者の中から抽選で3名様に非売品『jubeat』メモ用紙をプレゼント！

こなみっくす リレーコラム

第37回 Fukutomi WAVE

大都会・東京の片隅からこんにちわ！　神戸のikepiiさんからご紹介を受けましたFukutomi WAVEです。

IIDXチームで、デザイナーとして日々奮闘しております。担当は映像からシステム画面など、いろいろな部分に関わらせていただいております。現在、IIDXチームは新しい目標に向かって頑張っています。ですので、私も新人という立ち位置に甘えてはいられません。

一人前……むしろ二人前、いや三人前！ ぐらいなデザイナーになれるよう仕事を一つひとつ堅実に、しっかりこなしていきたいと思っています。頑張れ自分！

さて、そんな意気込みMAXのFukutomi WAVEですが、最近、私生活の充実を求めてペットを飼い始めました。

実は……なんとハリネズミです。日本ではまだまだメジャーではない動物ですが、実は外国ではペットとして人気の高い動物なんですよ！　ヨーロッパではとても身近な動物で、よく庭先にハリネズミの親子が出てくるそうですよ。日本でいう、狸やいたちのような存在なのかもしれませんね。最近は狸やいたちもあまり見かけなくなってしまいましたが……。

さて、ハリネズミの特徴としては、背中はハリハリ、お腹はモフモフ！　防御のために針を立てて丸くなっている姿もキュートです。私が会社にいる時間帯は寝て過ごしている深夜型の動物なので、社会人の私にぴったりです。ぴょこっと突き出た細い脚で、一生懸命トコトコ歩く様を見ていると頬が緩みっぱなしです。飼い主はもうでれでれです、にやにやです。

猫とか犬も良かったのですが、今の家では手狭で、しかも一日のほとんどを会社にいるので遊んであげられないし……それでは、せっかくのペットも可哀想ですよね。ハリネズミは夜行性で、本来は単独で生活する動物なので意外と一人でも平気なんです。昼間会えなくて寂しい思いをするのは飼い主だけ！（笑）という感じです。今も寂しいです、早く帰りたい……あぁでも仕事が……。

さて、次回はBEMANI内で某魔法使い少年にそっくりと大人気！　の、サウンドのCodyにバトンタッチします！　困ったときはCodyがなんとかしてくれる！　BEMANI内でもトップクラスのいやし力を持つキャラクターで、きっとみんなをほんわかいやしてくれるに違い無い！　では、お願いしま～す！



次回は Cody さんが登場！

全曲解禁! すべての曲を遊び尽くせ!

EMPRESS beatmania IIDX 16

今月はカスタマイズやお菓子曲の紹介と、隠し曲のコラムをお届け! DJ YOSHITAKAのEMPRESS PLACEでは、あの曲についての対談が聞けちゃうぞ。

すべてのカスタマイズを集めたか?

コナミネットDXのe-AMUSEMENTパスページでプレイ画面のカスタマイズができるぞ。自分の好きなデザインにカスタムしよう。

ターンテーブル

EMPRESS



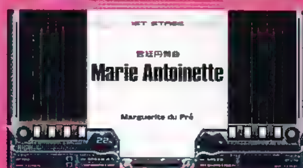
爆発

EMPRESSボム



フレーム

Marie Antoinette



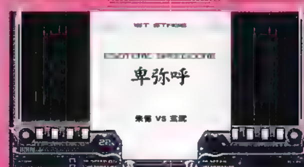
Cleopatra



Consort Yang Yuhuan



卑弥呼



レーンカバー

Marie Antoinette



Arabian Rave Night



Kung-fu Empire



EMPRESS



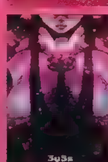
THE TROOPER'S JOURNEY



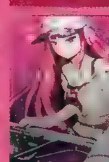
Programmed World



3y3s



UMEGIRI



KANZAKI



オススメ!? 俺的カスタマイズ

ハメコ。的カスタマイズ

SUDDEN+を限界まで下げ、「日本の文化の素晴らしさ」を再確認しよう、という意欲的なカスタマイズ。レーンカバー「UMEGIRI」の視覚効果を最大限に得るためには、HSオプションとの決別は避けられない。悦びを享受するにはスキルも必要だ。

ターンテーブル	EMPRESS
爆発	EMPRESS
フレーム	デフォルト
レーンカバー	UMEGIRI

はなだ的カスタマイズ

アラブ人に間違えられたことのあるワタシのカスタマイズは、もちろんArabian一色! というのは嘘です。今はConsort Yang Yuhuanにデルタスクラッチでプレイしてます。爆発とレーンカバーは、一番慣れているデフォルトのままです。

ターンテーブル	デルタスクラッチ
爆発	デフォルト
フレーム	Consort Yang Yuhuan
レーンカバー	デフォルト

はみ出しコラム レーンカバーは"THE TROOPER'S JOURNEY"、"UMEGIRI"、"KANZAKI"以外はレーンカバーの名称と同じ曲をクリアすることで変更が可能になるぞ。
UMEGIRI&KANZAKIレーンカバーについて EMPRESSのポスターを飾る二人のレーンカバーはPCサイトで設定変更が可能だ! 気になる人は(http://www.ea-pass.konami.jp/)に今すぐアクセス!

三種類のデザートを堪能しよう!

AOUショーでお披露目されたお菓子曲がついに解禁! 好きな曲を好きな分だけ食べつくせ!

不沈艦CANDY

Risk Junk

BPM:188
難度:N6 H9 A12

[illegible]ハイテンションといえばこの人! 我らがRisk Junkが『浮沈艦CANDY』に乗って登場だ! [illegible]速リズムに合わせて繰り返される[illegible]なメロディ、そしてプレ[illegible]から曲終了まで一気に駆け抜ける[illegible]が病みつきになる楽曲だ。

SP Anotherは、曲の最初にやや詰まった譜面が降ってくるので、うかうかしているとゲージを持っていかれてしまうので、READYの文字が出たら気を引き締めてプレイしよう。高速譜面の[illegible]、[illegible]浮沈艦の[illegible]を目指せ!





Anotherが難しい分、NormalやHyperは[illegible]ているため、[illegible]中級者でも楽しめる譜面構成となっているので安心だ。

Colorful Cookie

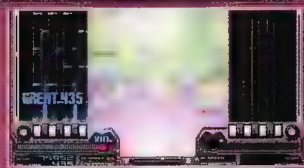
Lucky Vacuum

BPM:180
難度:N5 H10 A12

アップテンポでノリやすい[illegible]と[illegible]サウンドで、[illegible]ハピコアトラック『Colorful Cookie』。親しみやすいメロディ、リズミカルでたたきがいのある楽曲に仕上がっているため、これから[illegible]人気曲ランキング[illegible]

[illegible]んでくることは間違い無し! 注目すべきは、曲の前半で降ってくるスクラッチ[illegible]。中級者以上のプレイヤーには、漏れなく“Lucky Vacuum”特製スクラッチ群がプレゼントされるのでお楽しみに!『Special Hard SCRATCH For You!』





HYPERは同時押し[illegible]スコアアタックの練習曲として[illegible]れそうな譜面だ。

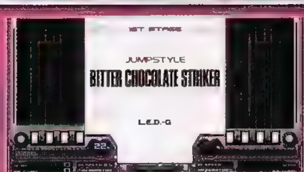
BITTER CHOCOLATE STRIKER

L.E.D.-G

BPM:165
難度:N5 H10 A12

[illegible]『BITTER CHOCOLATE STRIKER』は、[illegible]

[illegible]は、常に同時押しと連打[illegible]、同時にスクラッチ[illegible]。Anotherのノーツ数は1990と[illegible]





[illegible]BPMも165と[illegible]いと、途中で疲れてしまい譜面に追いつけなくなるぞ。

印象に残った隠し曲をカミングアウト!

IIDXシリーズも数を重ねること16作品。今もなお、さまざまな隠し曲がプレイヤーたちの遊び心をつかんで離さずにいる。もちろんハメコ。& はなだも、長年IIDXをプレイしているだけあり、隠し曲を探す楽しみ、条件達成失敗を重ねる自分自身へのジレンマ、成功した時の喜びは忘れられないものがあるのだ! 今月はそんな隠し曲に対する思い出を語ってみたぞ。

はなだの印象に残った隠し曲

xenon　Mr.T

8th styleの隠し曲xenonは、「桜Anotherを正規でHardクリア且つAAAを出す」と、当時では難度の高い条件だったため、2Pプレイで譜面を分割させてAAAを出す協力プレイが流行ってましたね。ただし、お互いAAAを出さなきゃいけないので、片方だけAAだった時の空しさといったら……そういうこともあってか協力して隠しを出した時は大喜びしたもんです。

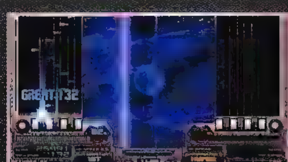


かなり前のことなので記憶が曖昧だが、FINE*氏は一人でxenonを出していたような気が……。

ハメコ。の印象に残った隠し曲

革命　dj TAKA with NAOKI

7th styleの“革命”といえば実はIIDX史上初のワンモアなワケですが、当時としては曲の難度もさることながら、条件も厳しかった。「4曲目に“MAX300”を選んでHARD & AAA」とくればHS1で挑むのは当然。が、次の“革命”でオプションの変更は不可能。HARD & HS1でBPM148の螺旋階段とくれば、即閉店は必然。曲中のHS変更がいかに革命的だったか、思い返さざるを得ないワンモアの思い出です。



HS3で“革命”に挑むために、“MAX300”を暗譜(!)してHS3で頑張っていた人もいたとか。ビーマニストマジスゲエ。

はみ出しコラム 続・隠し曲について:さらに話を戻すと2nd style時代にあった「Junglist King」のLongバージョンがお気に入り。その節では「morning prayer」によくお世話になりました。新シリーズが出るたびに、何かの曲のLongバージョンは無いかとちょっと期待しちゃったりしてます(笑)。

EMPRESS PLACE

DJ YOSHITAKA氏が毎回「EMPRESS」にまつわるゲストをお招きしてトークを繰り広げる当コーナー。今回は何と、アノ玄武がついに本誌初登場！ 朱雀 VS 玄武で話題の“卑弥呼”についてジックリタップリ語っていただいたぞ！

Text：飛鳥

解禁曲“卑弥呼”の制作秘話が今ここで語られる！

dj Yoshitaka（以下Y） さて、今回のゲストはすごいことになっていますよ！ 何と今回は玄武さんにお越しいただきました！

玄武（以下玄） はぁい！ カメの中のカメ！ アナタの心に居座り続けて一万年、玄武です！

Y カメですね。カメです。でも本当は、公式サイトのNEW SONGのコーナーでじっくり語ってもらうつもりだったんですが、カメさんが1行で終わらせたことが原因なんですよ。

玄 いやいや。僕の言いたいことはすべてあの1行に詰められているんですよ。だってオラはカメですから！ あれ以上カメについて語れることはございません。以上。

Y えー……はい、分かりました。じゃあまあそれは軽く無視して次いきますか。

玄 えっ!? これっていつもこんな感じなの!?



Y そうですよ。では楽曲の話に移りましょう。

玄 は、はあ。……ひどいな（笑）。

Y それにしても、玄武名義は久し振りですね。

玄 えっ、ああはい。久し振りというか、使い捨ての気持ち満々だったから二度と使うつもり無かったんですけど（笑）。何がどうしてこうなったのやら、こうして復活することになりまして。

Y 俺は悪くないと。そう言うわけですね。

玄 いやそんなことは無いですよ（笑）。カメとして頑張っていますよ。お呼びとあらば即参上。カメの歩みで即参上。

Y トップランカー決定戦のとき、朱雀と玄武で福岡に行きましたよね。その時トークで合作をしてほしいみたいな話が出たじゃないですか。それがきっかけ……じゃないですね多分。

玄 そうですね。玄武はあまり乗り気じゃ無かったんで。

Y じゃあああの時はウソをついたわけですね。

玄 ウソはついてないですって！ 気が向いたらっていう感じの返答をしましたよ。キャラ的に。

Y 玄武はやる気無い系のキャラなんですね。

玄 やる気はあるんですけどカメだけに時間がかかると。まあ、福岡での課題曲が朱雀と玄武の曲だったことに、ちょっと運命は感じましたけど。

Y そうですね。もう一度空で会おうぜ的な感じでしたね。でも実は合作はしてないですよね。

玄 玄武の曲自体1曲しかないですけど、どっかでよしくんの曲にピアノ弾いたりとかっていうのはあったかもしれない。

Y でも今回って、ファイルのやりとりみたいな意味ではこれまでで一番多かったですよね。

玄 前は1回、弾いて渡して、で終わったからね。

Y だから、今回は合作感がかなりありますね。

玄 VS感もかなりあるよ。

Y と、そんな問題の楽曲“卑弥呼”ですが、えっと……どんな感じで作りましたっけ？



玄 最初に「僕ら“和”の担当です」って話がきて。

Y そうですね。EMPRESS PLACEで、楊貴妃、マリーアントワネット、クレオパトラといった世界の美女（＝EMPRESS）をモチーフにする曲を作ろうという流れで、朱雀と玄武で何しましょう？ って話でしたね。

玄 当初は最初清少納言とか言ってなかった？

Y ほかに小野小町とかもありましたね。

玄 世界の美女っていったら小野小町じゃない？て流れになって、一瞬小野小町に変わったんだけど、さらにEMPRESSならむしろ卑弥呼だろう！って話に変わって……。

Y それだ！ となったわけですよね。

玄 曲のイメージは、朱雀さんから雅楽的な音っていう話が出たじゃない。

Y 確かに。それを紐解いていきましたよね。

玄 それから卑弥呼の時代に行くわけだけど、卑弥呼の時代の音楽って実際分からないんですよ。

Y 象徴するようなものが無いんですよね。

玄 もっとトライバルな感じで、祈祷の踊りみたいな感じだったのかなと思ってみたり。

Y または念仏みたいなものとか。まあその辺りを構築していくのは難しかったですね。

玄 卑弥呼感を出すのが難しかったね。あまりにも“和”に行き過ぎると、それこそ平安とかそれ以降の時代になりがちだから。それもあって、あんまり“和”じゃなく、というか、“和”にしてもいわゆるヨナ抜きになりすぎないように気を付けたかな。

Y 一般的に“和”って認識しやすいのは、やっぱり平安以降だと思いますしね。

玄 そうそう。だからもしかしたら結構アラビア音階とかに近いんじゃないかなとか。

Y でもアラビア音階が逆にヨナ抜きに近いっていう部分もありますよね。

DJ YOSHITAKA

BEMANIシリーズ全般で楽曲を提供するコンポーサーであり、IIDXのサウンドディレクター。そして本コーナーの進行役。今回の話題である“卑弥呼”では、朱雀（すざく）として玄武と合作している。ちなみに、朱雀は氏の名義の一つで、これまでにも朱雀名義で楽曲を披露している。また、今回一番驚いたことは「ホントにカメが来た」ことだとか。



今回のゲスト

玄武(げんぶ)

IIDXシリーズに楽曲を提供するコンポーサー。代表曲は『DistorteD』の"Ganymede"（ガニメデ）。よく見るとだれかに似ているようにも思えるが、玄武さん曰く「いいえ、カメです」とのこと。

玄　そう。そもそも卑弥呼の時代の音楽って、12音階では表現できないんじゃないかって思ったりもして。そのへんいろいろ迷ってました。あと玄武じゃないけど和モノって実は前回やってたっていうのもあってちょっとキツかった（笑）。

Y　"oratio"は"和"っていうよりも、精神論的なイメージがありましたよ。

玄　"oratio"は実際の時代テーマをあてはめるとしたらもっと後になると思う。日本に西洋的な要素が入ってくる時代の感じで、それらを融合したものをイメージしているから、チェロとかリードオルガンとか使ってたり。

Y　そう。だから"卑弥呼"の方が"和"っていう雰囲気がするんですよ。

玄　混じりっけ無いっていう部分はあるかも。

Y　あとは、朱雀のアップテンポと玄武のスローテンポがどう共存するかでしたね。

玄　朱雀と玄武は本来相容れないもんね。それに今回は"和"が自分的にやり尽くしてたんでひとまず自分の中に残ってる"和"のフレーズをいっぱい出して、出したフレーズの中から二人で選んでいこうっていう珍しい作り方したね。2000小節くらいあったかな。

Y　そうだ。選びましたね。これサビっぽいからこれサビでいきましょうとか。そう考えると確かに特殊かもしれないですね。普通はサビとかイントロから作ったりしますけど。ただ今回のはインストだからできる荒技かもしれないですよ。

玄　歌ものだとつなげるのが難しいからね。

Y　それからベースとかリズムを付けていきましたね。効果音なんかも、二人で使ったものを寄せ集めて、余すこと無く使いましたね。でも"VANESSA"の声入れたのはビックリでしたよ（笑）。

玄　朱雀側の提案で玄武のドラムを入れたから、玄武側からも提案ということで。でも玄武はあまり効果音の印象が無いみたいで「オォォー！」とか鳴いているんだけど、それも朱雀の声と勘違いされたりして。まだまだだな玄武も。





Y　今回何か生楽器でシミュレーションしてたのって何ですか？

玄　あれはRAっていう民族楽器専用のシンセで、笛とかはそれかな。笛は生で録ろうって言って盛り上がっていたけど、最後時間無かったしね。

Y　僕はハープシンセ結構使いましたよ。

玄　実はピアノの音はもっと差し替えてくると思ってたんだけど、結構ピアノ残ってたよね。

Y　そうですね。あのピアノの譜面渡されて、差し替えろとか無理ですね。完全にピアノの奏法でしたよ（笑）。それやっちゃうと作り直しになっちゃいますから。

玄　でもまあピアノがずいぶん残ってたから、それで少し寂しくちょっとシンセほしいなと思って最後足したりもして。で、せっかく足したので、と最後の二重階段になるわけですが（笑）。

Y　もともとある譜面をわざわざ二重階段にするという（笑）。

玄　難度の話になりますとね、僕としてはそんなに難しくしなくても良かったんですけど。

Y　でも自分でやったじゃないですか（笑）。

玄　最初難し過ぎたから、もうちょっと弾きやすくしなきゃと減らしに減らして配置も考えて、良心的にしたのが今の"卑弥呼"です（笑）。

Y　あれでも相当簡単にしたと。

玄　そうですよ。したんですよ。

Y　まあ簡単にしたっていうとちょっと語弊がありますが、たたきやすくしたってことですね。

玄　どっちにしても異議がいっぱい来そうな発言だなあ（笑）。でも最初は中間部とかホントにほとんど連打で難しすぎたからね。だけどあそこってどんどん音増えていくんで、そういった曲調とのリンクも残さなきゃいけないし。そうなると交互では場所が足りなくなっていって、もう最後は縦連打しか残ってないっていう。だから、最後4連打だけは頑張ってくださいと。苦渋の決断をしたわけですよ。はい、言い訳でした（笑）。

Y　とはいえ僕は最終的にはよくまとまったと思いましたよ（笑）。

玄　最初はどうなることかと思ったもんね。

Y　最初は低速入れてなかったですからね。

玄　そうそう、ひととおり出来たところで「この曲あまり玄武っぽくなくね？」て思っちゃって。

Y　超低速高密度譜面が玄武ですからね。

玄　そう。これじゃ玄武が居ないなと。

Y　あいつに持って行かれたと。

玄　「玄武さんどこー？」、「ここに居るよ」ということで、締めに低速のエンディングを追加しました。まあ、玄武が何も言わなければもう少しクリアしやすかったんでしょうねと。恨め恨め。すべて玄武が悪いんだ（笑）。

Y　いや、ここはそういう集まりじゃないですから（笑）。でもいい曲になったと思いますよ。さて、毎回ゲストの方にお聞きしているんですが、玄武さんの今後はどうしましょう。

玄　遅くて重い曲が作りたくなったら玄武が出るかもしれませんね。とはいえ何しますかね。

Y　じゃあ恋愛モノいきましょうよ。

玄　渋谷系な感じ？　なつかしめな。

Y　そう。渋谷系な感じでいきましょうよ。

玄　玄武で？

Y　玄武じゃだめですよ（笑）。

玄　「玄武な恋」とかいいと思ったんだけど。

Y　それはちょっと……（笑）。でも渋谷系の恋愛モノで、ムービーにも出てくださいよ。じゃあ俺が歌詞書きますよ。その歌詞を見て物語から感じる曲を当てると。それでどうですか。

玄　それは面白そうだね。

Y　で、その元となる物語を、ケータイ小説とかで毎週連載するとか。もうバッチリじゃないっすか。

玄　じゃあアーティスト名は朱雀vs.玄武で。

Y　それは無理でしょ（笑）。

玄　玄武の次はどうするって話なのに、なんで玄武名義じゃないんだろう。

Y　でもマジで面白そうですよ。どうですか？

玄　……考えさせてください。

Y　ここまで引っ張っておいて（笑）。

（2月24日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

ポップンミュージック17 ザ・ムービー pop'n music THE MOVIE

隠し曲をドドーンと大公開!!

上映開始から1カ月。新曲はもうプレイしたかな？　今回はみんなが気になっている隠し曲の情報をドドーンと公開!!　まだ遊んだことがない人は試してみよう!



ポップンミュージック17 ザ・ムービー
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーションゲーム
■操作方法：9ボタン
■発売日　：2009年3月4日（稼働中）
■使用基板：―

監督（Text）：ねむにゃん



ハッピーJヴォーグREMIX

『ポップン13カーニバル』で登場したあの曲がリミックスされたよ!　この曲はSota Fujimoriファーストアルバム「SYNTHESIZED」にも収録されているので、こちらもチェックしよう。

曲名	Spring Comes Around (In Like a Lion)
アーティスト	Sota Fujimori Rmx by wac
キャラクター	MZD



ANSWER

★「ジュディ（ポップン13）」を使用する。
★1ステージ目にジャンル名の頭に「ハッピー」の付く曲をクリア。
★2ステージ目にジャンル名の頭に「J」の付く曲をクリア。

エレビッツポップ

曲名	The Smile of You
アーティスト	猫叉Master feat.JESSY
キャラクター	Kai&Zero

『エレビッツ』から、さらにもう1曲ポップンに参加。『beatmania II DX』で遊んだことがある人も多いのでは？　この曲を出す時に押すボタンの順番は、コナミコマンドとしてもおなじみだね。



ANSWER

★スマイル（ポップン4,12）を使用する。
★1ステージ目に曲選択画面で「左青→左青→右青→右青→左緑→右緑→左緑→右緑→左黄→右黄」の順にボタンを押す。
★そのまま「エレビッツ」ポップ（17）」をクリア。



トーキョーロマンREMIX

『ポップン12いろは』で登場したあの曲が新たにリミックス。パーキッツは毎回おなじみのアーティストだけど、リミックスとしては初登場だね。

中華ロック



家庭用『ポップン13』で登場した中華ロックが移植されたよ。中華風ながら格好いいロックなメロディが特徴の曲だね。難度もなかなかのものだぞ!

携帯サイトでより楽しく♪

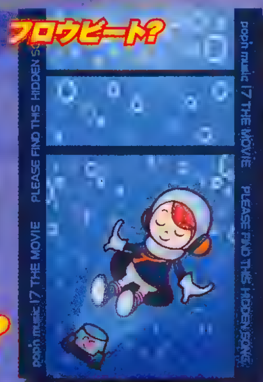
今回から携帯サイトがパワーアップ！ [illegible]

まだまだサプライズてんこ盛り!



隠し曲はこのほかにも──? ヒントとなるイラストをちょっと公開。それぞれどんな意味があるのかな? うまく推理して隠し曲出現に挑戦してみよう! 今後もまだまだ続くサプライズに期待!





NEWS

NET対戦もう間もなく!



[illegible]にしてるポッパーさんもおいはず対戦モードに関する情報を入手! 今まで見たことないこの画面には「こうげき」「ぼうぎょ」などといったパラメーターが存在する……。この新要素がNET対戦にどういう[illegible]をもたらすのかな!

ポプともで広がる世界

前回ポップンに革命を起こしたポプとも機能が、パワーアップして今作でも楽しめるよ。お友達を誘ってLet'sポプともライフ!

今回ポプとも機能が新しくなって、前回から変更されたり、追加されたりしたポイントがあるよ。三つのチェックポイントを確認しよう。

Check1 ポプともの表示切り替え

ポプともは曲選択画面で、右の青ボタンを素早く2回押すと確認できる。前回と違うので要注意!

Check2 コメントの表示切り替え

パスワードを入れるときに使うテンキーの1から4を押すとみんなのコメントを表示できるよ。

Check3 逆ポプともを活用しよう

携帯サイトでは自分を登録している人を確認&お返しに自分からも登録ができるよ。

ポプとも登録手順

①モバイルではe-AMUSEMENTコーナー内(コナミネットDX)のポップン17コーナーにアクセスします。(http://am.573.jp)※1

②お友達のポプともIDを教えてもらいます。(自分のポプともIDは「ポプとも一覧」と「ステータス」に表示されます)

③プレイヤー情報画面で「ポプとも一覧/設定」を選択します。

④ポプとも一覧/設定画面で、ポプとも一覧から「ポプとも新規追加」を選択します。

⑤「ポプとも登録」画面で「教えてもらったお友達のID」を入力、「登録」ボタン を押します。

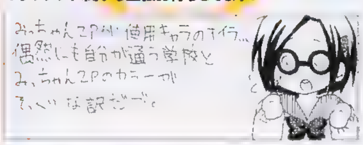
(※1) PCからはe-A PASSサイトにアクセス!

読者参加型企画 今月のポプデミー賞

ポッパーの皆さんの[illegible]新企画がスタート!! [illegible]を使って参加できるよ。みんなでポプデミー賞を盛り上げちゃおう!

ポッパーの主張

ここではハガキに書いてくれた熱い主張を紹介。たくさんのポップンに関する主張お待ちしてます!



(宮城県　遠野ジンさん)
こんなかわいい制服の学校に行ってみたいものです! みっちゃんみたいな子に朝ぶつかっちゃうかも!?



(埼玉県　ラデルカ・ヴライアさん)
さまざまなBEMANIシリーズで遊べちゃう大人気の撫子ロック。それぞれのゲームで目指せ全制覇!

主張お待ちしてます♪

ポップンなんでもアンケート

ポップンに関するすべてのことをアンケートしちゃう本コーナー! 読者の方からもアンケート内容を募集中だよ。

アナタが選ぶ
「元気が出る心機一転の曲は?」
現在集計中
たくさんの投票どうもありがとう♪
結果発表は次号で!

NEXT 次のお題は…アナタが選ぶ「涙が出ちゃう泣ける曲」だよ♪ 投票待ってます!

投票方法 本誌アンケートはがきの下、「自由欄」で投票します。一枚のはがきで、1位～5位を選んで一度に投票できるよ! 記入はジャンル名・曲名どちらでもOK。曲に贈る応援コメントもあるとなお吉!!

わくわく! ポップンマンガ 出張版

人と同じはイヤなんです!!

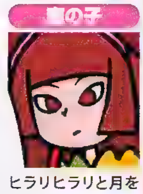


今月の登場キャラクター

六



剣と言の極致を究めんと世をさすらう憂国のヒップロックサムライ。



ヒラリヒラリと月を駆ける。アタシウサギ。マルデ飛天狗。

週刊コナミ

『ポップン』4コマが月額315円で読み放題!

http://w573.jp/

週刊コナミでは毎週更新されるポップンの4コママンガが携帯で楽しめちゃうよ。ポップンのほかにも「クイズマジックアカデミー」[illegible] 気なのでとってもお得! お試しで立ち読みできるマンガもあるので、今すぐアクセスしてみよう!(http://w573.jp)

もっと、もっと熱くなれ!!!!

4月9日に稼動が予定されている『ギターフリークスV6』と『ドラムマニアV6』の新要素を紹介。新しく追加されたシステムをここで予習して、稼働に臨め!!

GuitarFreaks V6 BLAZING!!!!

DrumMania V6 BLAZING!!!!

GuitarFreaksV6 BLAZING!!!!
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ギターシミュレーション
■操作方法：3ボタン+ピッキングレバー
■発売日：2009年4月9日稼働予定
■使用基板：—

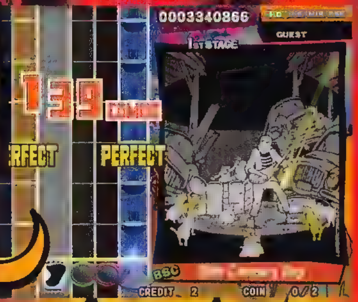
DrumManiaV6 BLAZING!!!!
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ドラムシミュレーション
■操作方法：5パッド+フットペダル
■発売日：2009年4月9日稼働予定
■使用基板：—

Text:ねむにゃん

シリーズ最多の500曲以上を収録

今までもたくさんの曲が収録されてきたが、今回はなんと500曲以上の収録となり、さらに盛り上がること必至! テレビなどでおなじみの話題のあの曲から、コナミオリジナル曲までたくさんの熱い曲に目も手も離せない!! そんな中『V6』で追加される曲の一部を紹介するぞ。



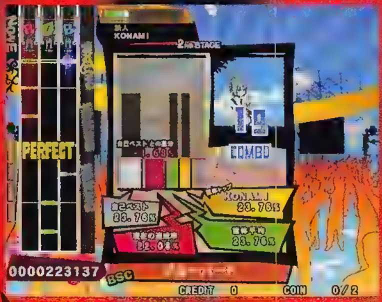


曲名	アーティスト
キセキ	—
ブルーバード	—
20th Century Boy	—
Through the Fire and Flames	DragonForce
Juicy	Des-Row・組スペシアル

SKILLの仕様上でも新曲の存在は重要な要素になってくる。ここに載ってない曲にも期待だ。

NEW 達成率が一目瞭然! 「SKILL METER」

ギタドラシリーズの大きな特徴でもある達成率が、とても分かりやすく表示されるSKILL METERが今作で登場。中央のグラフで筐体トップ、筐体平均、ライバルの達成率をリアルタイムで比較できるぞ。



『IIDX』を遊んでいる人にはおなじみの、グラフがギタドラにもいよいよ登場。

さらに爽快になったギタドラワールド

あの筋肉少女帯も参加!!「心の折れたエンジェル」





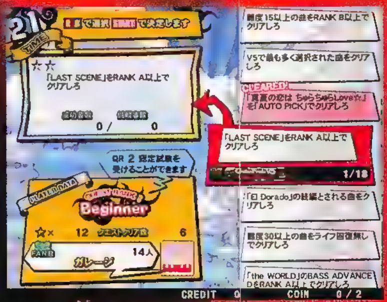
[illegible]「心の折れたエンジェル」が『V6』で遊べるぞ。本人出演のPV付きなので、まるでライブ会場にいたかのような、迫力ある内容に仕上がっている。

[illegible] licensed by [illegible]ACTORY INC

NEW 課題をクリアしてファンを魅了!「QUEST MODE」

そして、『V6』の新要素のなかで最も注目すべきなのが、このQUEST MODEだ。このモードは『1st』から『V6』までの各シリーズの楽曲に応じて設定されているQUESTをクリアしていくもの。QUESTをたくさんクリアしていくと隠し要素が解禁されたり、認定試験が登場したりするのだ。





QUESTの課題となる内容はエキサイトゲージをMAXでクリアするというもの、指定レベル以上の曲でのPERFECTの数をたくさん取るというものなどさまざまだ。

★とは?

QUESTにはそれぞれ★の数が設定されており、クリアすると獲得できる。この★が一定数以上になると認定試験が受けられるのだ。★の数が多いほど難度も高くなっている。

FAN数とは?

QUESTをプレイしていくとファンが増えていくぞ。QUESTをどんどんクリアしていって自分のファンをたくさん増やしていこう。ファンからのプレゼントもあるぞ。

QUEST RANK認定試験

認定試験は4曲の指定課題曲をクリアするとQUEST RANKがアップする特別クエストだ。ここでのスコアで競うランキングも開催されるので腕を磨いて挑戦しよう。

悪魔城とのコラボ

『[illegible]キャラ THE ARCADE』をプレイしたe-AMUSEMENT PASSを使って、『V6』をプレイすると、なんと「Vampire Killer」という楽曲が遊べるぞ。[illegible]は、手型のコントローラーを操作して、敵を攻撃する新しいタイプのゲームになっている。こちらのゲームにも挑戦して、隠し楽曲を遊んでみよう。

ENJOY LEVELを上げてさらに楽しく!

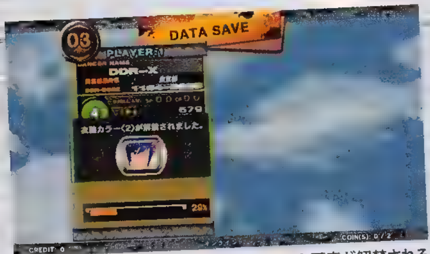
稼働から時間が経ち、多くのプレイヤーがかなりやり込んでいるものと思われる本作。しかし、本作には楽曲以外にも楽しめる要素が満載! 今回はそんな要素を紹介しちゃうぞ!

DanceDanceRevolution X
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：ダンスシミュレーション
■操作方法：フットパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：──

Text：飛鳥

ENJOY LEVELって?

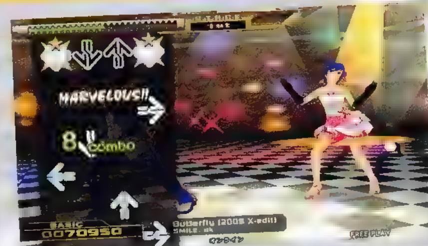
ENJOY LEVELとは、e-AMUSEMNT PASSを使用して本作をプレイすることで上がっていく特典要素。このENJOY LEVELが上がっていくと、さまざまな特典が解禁されていくぞ。ENJOY LEVELを上げるには、たくさんプレイするのはもちろん、いろいろなプレイ方法（モードやオプションなど）でプレイすると上がりやすい。



ENJOY LEVELが上がればいろいろなお楽しみ要素が解禁されるぞ。そうして本作をもっとENJOYしちゃおう!

SPECIAL ARROW

ENJOY LEVELが6に上がると解禁される"SPECIAL ARROW"。これは、本作の新筐体（パネル部分）に描かれている矢印の絵柄（X-Arrow）を、プレイ中に使用することができるというものだ。普段ゲームプレイ中に見ている矢印とは違う矢印が流れてくるので気分も一新！ ハイスコアだって更新しちゃう……かも!?



比較的低いレベルで解禁するため初心者でも到達しやすい。解禁したらぜひみんなで使ってみよう!

キャラクターコスチュームの新バージョンが解禁される!

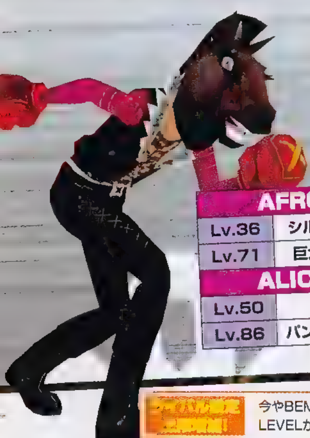
ENJOY LEVELに応じて、キャラクターコスチュームの新バージョンが追加されるのだ！ 序盤では、レベル2でAFRO、レベル4でEMI、レベル8でRAGEといった具合に解禁されていく。右の画像にいるBONNIEとZEROはそれぞれレベル30、レベル32で解禁されるぞ。もちろんそれ以外のキャラクターも、ENJOY LEVELを上げていけばどんどん解禁されていくので、全キャラクターの新バージョンコスチューム解禁を目指そう！ 解禁させたらもちろんプレイで使うこともお忘れ無く！



一風変わった(?)キャラクターが楽しめるアクセサリーを集めよう!

何とキャラクターコスチュームの新バージョンだけでなく、各キャラクターにアクセサリを装着させることも可能なのだ！ それぞれのキャラクターにアクセサリーが存在し、それらはかわいかったりインパクトがあったりと面白いモノばかり！ 入手したらキャラクターコスチュームの新バージョンと合わせて装着してみよう！ さて、肝心のアクセサリ装着方法だが、キャラクター選択画面でフットパネルの上下でアクセサリを選択し、フットパネルの左右でアクセサリ装着のON／OFFを設定すればOK。キミは全部入手できるかな？





アクセサリー解禁LV表※

AFRO		EMI		RAGE	
Lv.36	シルクハット	Lv.38	首巻きファー	Lv.42	タコ（腕装着）
Lv.71	巨大な手袋	Lv.74	扇子	Lv.77	タコヘッド
ALICE		**YUNI**		**ZERO**	
Lv.50	うさ耳	Lv.62	リボン	Lv.68	グローブ
Lv.86	パンダリュック	Lv.106	はたき	Lv.???	ウマヘッド

※キャラクターのアクセサリーはこの表以外にもあります

「あのころのAFRO」&「あのころのLADY」がキャラクターに!?

右の写真を見て驚いた人もいると思うが、何とDDRシリーズの初期を支えてきた二人のキャラクターが、当時のままの姿で復活！ ただ、解禁するENJOY LEVELは相当高く、かなりやり込まなければゲーム中で目にすることはできない。しかし、あのころのAFROやLADYと一緒に、帰ってきた版権曲"X-Edit"をプレイすれば、ファンなら感涙間違いナシだ！



今やBEMANIシリーズでさらなるプレイ技術向上にかかせない要素となっているライバル設定。ライバルと切磋琢磨していけば、自ずと上達していくぞ。そんなライバル設定の上限も、ENJOY LEVELが上がっていけば増加していくのだ。レベル12、22、34、40、46、52、64でそれぞれライバル設定の上限が増加され、最大10人のライバルが登録可能になるぞ。

悪魔城ドラキュラ THE ARCADE

アーケードで蘇りしドラキュラを撃破せよ!!

悪魔城ドラキュラ THE ARCADE
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：サバイバルホラー
■操作方法：ムチ型コントローラー
■発売日　　：2009年2月(稼働中)
■使用基板：――

Text:飛鳥

ついに稼働した『悪魔城ドラキュラ THE ARCADE』。今回は、基本的な操作や知識を中心に、プレイに役立つポイントを紹介。これからプレイしたいと思っているキミは要チェック!

できてる? 知ってる? 基本的な知識と操作を覚えよう! ドラキュラQ&A

ムチ型コントローラーを振って敵をばったばったと倒していく本作。これまでにあまり馴染みが無い操作方法だけに、分からないこともいろいろとあるだろう。そこで今回は、これから始めたいと思っている人、始めたばかりの人のために、基本的な知識と操作を伝授！　最後に待ち受けるドラキュラを倒すべく、日々精進するのだ！

Q 敵に攻撃が当たらないよ!

A 敵の周囲に出る緑のサークルを確認!

ムチ型コントローラーを振って攻撃するメインウェポンは、近接攻撃なので画面奥にいる敵には当てられない。メインウェポンで攻撃する際は、敵の周りに緑色のサークルが出ているかどうかをチェックしよう。この緑色のサークルが出ている敵にはメインウェポンを当てることができるぞ。ちなみに、サブウェポンは敵がどこにいても攻撃を当てることができる。



敵が出現したら、素速く緑色のサークルが出ているかどうかを確認するのだ！

Q 敵に効率的にダメージを当てたいんだけど……

A キャラクターの特殊攻撃を積極的に使っていこう!

ヴァンパイアハンター　・デュアルスマッシュ　・ブレイズバスター

デュアルスマッシュは、ムチ型コントローラの振り終わりに手首のスナップを返すことで発動。攻撃が通常より遠くまで届き、ダメージも増加。必殺ゲージを使わないので手軽に使えるぞ。ブレイズバスターは、ムチ型コントローラー振らないことで必殺ゲージがたまり、ゲージ最大時に攻撃すると発動。エフェクトが赤くなってダメージが増加。



デュアルスマッシュは、効率的にダメージを与えるためにぜひ覚えておきたい。



ブレイズバスターは、攻撃すると必殺ゲージがたまらないので注意が必要。

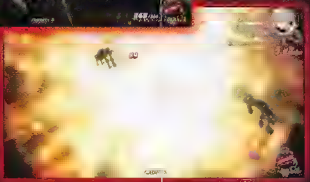
メインウェポンとサブウェポンだけでも敵にダメージを与えられるが、各キャラクターの持つ特殊攻撃を駆使すれば、より効率的にダメージを与えられるのだ。特殊攻撃を使う場合は体力ゲージの下にある必殺ゲージの蓄積が必要なものもあるので、必殺ゲージの蓄積をチェックしながら使おう。

レディガンナー　・緋銃華(ひがんばな)

緋銃華（ひがんばな）は、必殺ゲージが最大のときにメインウェポン攻撃を当てた敵に対して印を刻む（ロックオン）。緋銃華でロックオン後、ムチ型コントローラーの黄色ボタンを押すと散華（ちゃっか）が発動。ロックオンした敵すべてに対して爆発の追加ダメージを与えられる。緋銃華から散華までを一連の動作として覚えよう。



緋銃華のロックオンはメインウェポン攻撃を当てた相手だけなので注意しよう。



ロックオンしたら素速く黄色のボタンを押して散華。追加ダメージを与えよう。

Q 敵が強くて先に進めないよ!

A パラメータを上げて何度もトライ!

ステージクリア後のボーナスポイントを使って各パラメータを強化しよう。e-AMUSEMENT PASSを使用していれば、以降のプレイも強化した状態から引き続きプレイできるので、先へ進めない場合は能力を強化して何度もトライするのだ！



ボーナスポイントは次ステージへ持ち越せるが、まずはすぐに振り分けて能力を強化！

育成可能なパラメータの種類

◆Life Max Up体力最大値上昇
体力の最大値が上昇。(ライフは回復しない)

◆Hearts Max +20
ハートの最大所持数が20増加する。

◆Main Weapon Power Up
メインウエポンの威力が強化される。

◆Sub Weapon Power Up
サブウエポンの威力が強化される。

◆Life Recovery
体力が一定量回復。(体力MAX時は選択不可)

◆Hearts Recovary
ハートの数が一定量回復。(ハートMAX時は選択不可)

◆Score+100000
スコアに100000点加算される。

Q サブウエポンがすぐ使えなくなっちゃう。

A ハートの数を常に意識して使っていこう。

サブウェポンの使用にはハートが必要だが、使用するサブウェポンの種類によって、必要なハートの数が異なる。そのため、“ハートの所持数＝サブウェポンの使用可能回数”とはならないので注意。ハートはステージ内にある木箱やろうそくなどを破壊することで入手できるので、道中それらを見つけたら積極的に破壊していこう。



選択中のサブウェポンの使用可能回数は、サブウェポン表示の下の数字を見よう。

能力アップアドバイス　先へ進めなくなったり、もうちょっと能力をアップさせたいと思ったら、ステージ1を何度もクリアしてボーナスポイントを獲得し、能力アップをしていくのがオススメだ。もちろんその先のステージへ進んだ場合でも同様だ。どちらのキャラクターも、まずはメインウェポンの強化をある程度しておくと戦いが楽になるぞ。



ゲーム情報ならエンターブレインにおまかせ!!
特集 いまが旬! 5大ハードのすべて
WEEKLY ファミ通
4月10日号 3月27日発売 定価370円[税込]
機動戦士ガンダム 戦場の絆ポータブル
ファイナルファンタジーXIII
最新ゲーム機やソフトが当たるプレゼントキャンペーン
ファミ通 PSP+PS3
5月号3月30日(月)発売!
790円
徹底攻略 機動戦士ガンダム 戦場の絆ポータブル
ファイナルファンタジーXIII
ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン コンプリート
©2005,2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
3大文房具セット
不思議シャーペン
消しゴム
定規
ファミ通DS+Wii
5月号3月21日発売 680円
ファミ通Xbox360
5月号 3月30日(月)発売!!
特別付録 Xbox 360を盛り上げたRPG6作品をまとめて攻略!
RPG攻略大全 2008-2009
COVER デススマイルズ
ファミ通Wave DVD
2009 May 5月号 3月30日(月)発売!
特別価格1050円[税込]
有野課長が番組ジャック!?
アメリカザリガニのキカイノカラダ
AKB48参戦!!
AKB48×アイドルマスターSP
久々の復活!!
動く! AREA51
開発者インタビュー&最新PV!
Persona
ファミ通の攻略本!!
ニンテンドーDS
マリオ&ルイージRPG3!!!
ぱあふぇくとガイドブック
好評発売中/A5判 定価998円
PS2 PSP
機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威V
ファイナルコンプリートガイド
好評発売中/A5判 定価1680円
Xbox360
スターオーシャン4 -THE LAST HOPE- ファイナルガイド
好評発売中/A5判 定価2310円
ファミ通の攻略本最速情報は http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/
ナナーガナールほか2種のライトボウガンの生産素材が必ずもらえるコード付き!
モンスターハンター フロンティア オンライン
MONSTER HUNTER FRONTIER ONLINE
注目! モンスターハンターG
バイオハザード5
ファイナルファンタジーXI
3月27日(金)発売 800 特別定価円[税込]
ファミ通 2009 MAY Vol.29
Connect!On コネクト!オン
CAPCOM CO., LTD. 2007, 2009 ALL RIGHTS RESERVED
別冊『逆鱗日和』
角満式モンハン学
~モンスター編~
大塚角満 著
1260円[税込]
ダイミョウザザミはどれくらいウマイ?
アイルーとメラルー、強いのはどっち?
シリーズ累計24万部突破。『逆鱗日和』シリーズの著者が挑む初の書き下ろし単行本。角満のつきない妄想が生み出す『モンハン』モンスター図鑑がついに誕生!
4月1日発売決定!
ファミ通DX デラックス
コミック COMIC!
『テラオ』の次号予告ネームを先取りで読める!
毎日連載!アキヨシカズタカ先生の「しんりゃくし隊のメイド3」もよろしくね★
つぎはココから
iメニュー メニューリスト TV/雑誌/ラジオ 雑誌 ファミ通DX
EZトップメニュー カテゴリ(メニューリスト) ゲーム 総合 ファミ通EZDX
メニューリスト TV・ラジオ・雑誌 出版・雑誌 ファミ通DX
月額315円(税込)
enterbrain
株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆ http://ebten.jp/eb-store/

三国志大戦3 蒼天の龍脈

新たな戦いの幕が開く!!

今回は昨日開催された大会である「激・頂上決戦トーナメント」と新作の速報、そして、最新バージョンVer.3.13の情報を公開!　まだまだ戦いはこれからだぞ!



三国志大戦3　蒼天の龍脈
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：リアルタイムカード対戦
■操作方法　：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発 売 日　：2008年9月18日（稼働中）
■使用基板　：LINDBERGH
■ネットワークシステム　：ALL.Net

東京湾の宴閉幕!!

去る3月15日。有明の地で三国志大戦のイベント「東京湾の宴」が開催された。

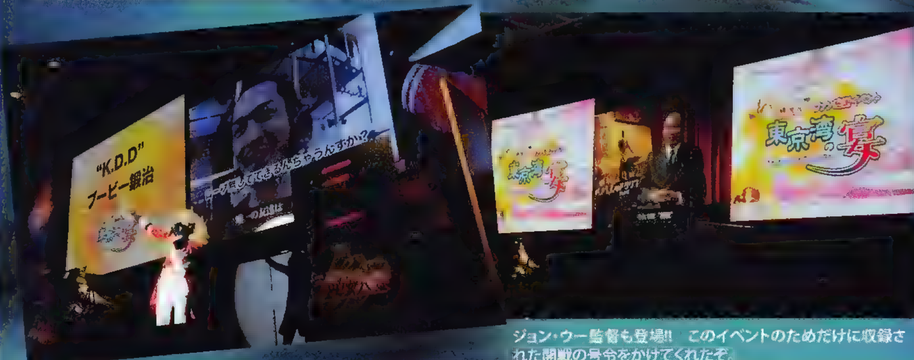
その中で、期間内に頂上対決で登場した君主を対象に投票を行ない、その上位を集めてのワンデイトーナメントである、「激・頂上決戦トーナメント」が行われたぞ。8名の名だたる君主が居並び、白熱した戦いが展開された。

トーナメントは、くじを引き自ら場所を選ぶというこれまでになかった方式で決定され、1回戦から、魏の騎兵使いとして有名なはやて軍団1君主（今回は「飛天の舞い」を軸としたデッキで参加と大紅蓮疾風君主が、【SR】呂布使いとして有名なPIMA君主とBox☆君主がぶつかり合い、それぞれの得意分野で勝負するという、まさしく「激・頂上対決」の名にふさわしい熱い戦いとなった。

その中で決勝に残ったのは、漢軍を使うもんぎゃは団君主と、新タイプの回復デッキ（シフクノ君主に教えてもらったとか……）を引っさげて勝ち上がった荀銀ＳＴＯ君主の二人だ。その激戦を制したのがもんぎゃは団君主。【SR】献帝を駆使した見事な立ち回りで勝利し、「鉄人」の称号を入手したぞ!



一回戦から、まさかの『2』ラスボス対決が実現!!



ジョン・ウー監督も登場!!　このイベントのためだけに収録された開戦の号令をかけてくれたぞ。



対戦中は真剣そのもの。熱い戦いを制したもんぎゃは団君主。

優勝　もんぎゃは団

もんぎゃは団	【SR】献帝／【SR】皇甫嵩／【R】孫堅／【R】張遼／【UC】劉虞【R】劉備／軍師【C】郭図
光嘉	【UC】張昭／【UC】張紘／【UC】蒋欽／【LE】孫堅／【EX2】周瑜／軍師【C】魯粛
はやて軍団1	【R】夏侯淵／【UC】蔡文姫／【R】龐徳／【C】李典／【UC】荀彧【C】劉曄／軍師【C】荀攸／軍師【SR】周瑜
大紅蓮疾風	【C】劉曄／【LE】張遼／【R】賈詡／【R】羊祜／【SR】甄皇后／【UC】蔡文姫／軍師【R】郭嘉／軍師【C】荀攸
PIMA	【UC】于吉／【C】張梁／【C】程遠志／【SR】呂布／【C】金環三結／【UC】鄒／【C】張魯／【R】張角／軍師【C】陳宮
BOX☆	【R】関銀屏／【R】張苞／【C】張梁／【C】張魯／【SR】呂布／軍師【R】龐統
仁義なき青井	【R】鄒／【C】張梁／【C】金環三結／【C】張繍／【UC】李儒／【UC】姜維(Ver.2)／【C】張松／【C】羅憲(Ver.2)／【C】夏侯月姫／軍師【R】張
荀銀STO	【UC】董白／【R】祝融／【R】馬謖／【R】関銀屏／【UC】甘皇后／【C】李傕&郭汜／【C】夏侯月姫／【C】張松／軍師【R】龐統

新たなる覇者
鉄人 もんぎゃは団



称号は鉄人!!

── 優勝おめでとうございます。早速ですが、称号「鉄人」はいかがですか？
もんぎゃは団　うれしいですね。普通の称号よりもネタ系の称号が欲しかったので（笑）。やっぱり、1回目も2回目もすごく欲しくて、今回やっと取れて、ほんとにうれしいです。引き継ぎ称号以外は、初めての称号なので、本当にうれしいです。
── 今回の勝因はどこでしょうか？
もんぎゃは団　状況に応じた決起系のの特性を使い分けて効果的に生かせたことだと思います。今のバージョンでは流星デッキ以外には相性がいいので。
── 組み合わせが決まった時はどう思いましたか？
もんぎゃは団　一回戦は光嘉さんがよかったので（笑）。人間相性的にも、デッキ相性的にも。くじ引きの番号が最後だったので、たのむわ～、と思ってました。神速対決、呂布対決、そして、あの2名の有名君主同士の組み合わせという形になって、光嘉さん以外のところに行ってくれたので、良かったですね。
── 今回、優勝を確信した場面はどこですか？
もんぎゃは団　決勝で決起の大号令を使ったところですね。あの場所までラインを上げて、兵力が減った時に士気がちょうど5.5だったんです。外伝が付いた増援を使えば、ちょうど士気6だという形になったところですね。それまでに、【R】孫堅が挑発されてしまったらいやだったのですが、うまく回り込めたので。もし、挑発されていたら、また、違ったのかなと思います。
── 一番きつかった対戦はどこですか？
もんぎゃは団　やっぱり決勝かなあ？　最初に攻城を取られた時に、負けたなと思いました。その時の攻めで象兵を召喚してくれたところで、少し楽になりましたね。【R】馬謖と【R】祝融が2部隊重なって挑発されたほうがいやだった。そこで、撤退させられてしまい、漢王朝の希望を使わされていたら、そのあとの攻めができなかったので。
── 今日、一番活躍してくれたカードはどのカードですか？
もんぎゃは団　第2試合の【R】張遼ですね。城門に張り付いての「不動大車輪」で勝敗を決めてくれました。それと、【SR】献帝ですね。やはり希望は強いですね。
── 今後、鉄人を背負っての抱負をお願いします。
もんぎゃは団　鉄人となったからには、新しいレシピのデッキを考えたいですね（笑）。

アジアの頂点はだれだ!!
アジアチャンピオンカーニバル!!

現在、『三国志大戦2』が稼働している上海、台湾、シンガポール、香港の大会を勝ち抜いた君主を招いて開催された「アジアチャンピオンーニバル」。日本代表としては、おなじみブービー鍛治君主が登場。優勝は6枚桃園を使ったシンガポール代表・G君主。落雷と桃園をうまく使いわけ、優勝を果たした。



優勝はシンガポール代表G氏!!

前夜祭も大盛り上がり!!



3月14日、「渋谷ギーゴ」にて、前夜祭が開催された。海外の店舗と特別に接続された『三国志大戦2』が用意され、多くのプレイヤーが訪れた。今後、アジアと対戦できる日も来るのか？

ビッグサプライズ!!
新バージョンロゴを公開!!

今回の大会のサプライズは、『三国志大戦3』の大幅バージョンアップの告知。その名も『三国志大戦3　猛き鳳凰の天翔』。バージョンナンバーも3.5となるなど、カードの追加や、大幅なシステム変更が期待できる。まだロゴのお披露目だけではあったが、今後の情報に期待しよう!!



公式大会
～羅刹への道～も開催決定!!

三国志大戦3　公式大会
羅刹への道（仮）

公式大会の開催が決定。全国9エリアに分けられ予選と決勝を開催。正式な時期はまだ発表されていないが、今から公式大会に向けて腕を磨いておこう！

公式大会
羅刹への道（仮）
■四月中ごろより全国を9つのエリアに分けて予選・決勝を開催予定
「北海道」・「東北」・「関東A」・「関東B」・「関東C」・「東海」・「関西」・「中四国」・「九州」の9エリア
■詳細は三国志大戦公式HPまたはセガ各店舗にて、近日公開

東京湾の夏終幕！ そしてVer.3.13始動……！

一味違ったデッキに挑もう！

新着デッキ紹介！

微調整を加えた新バージョンはどんなデッキがはやるだろうか？ 新たなるデッキが誕生するだろうか？ 自分のこだわりを生かしてデッキ構築しよう!!

象落雷デッキ



武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	属性
[SR] 祝融	2	象	7	3	魅	捕獲戦法(5)	人
[R] 孟獲	2	象	7	2	活	巨像猛進(3)	天
[C] 孟優	1.5	象	6	3	−	象の休息(3)	人
[R] 徐庶	1.5	騎	4	9	伏	落雷(6)	天
[R] 関銀屏	1	槍	3	4	魅、勇	若き血の目覚め(3)	人

落雷とはじきで攻城をねじ込め！

Ver.3.1に、満を持して戻ってきた象兵。その硬さはどの兵種からも一目置かれる存在。その象の特性であるはじきを使った自城防衛力、特有の計略を最大限に活かすのがこのデッキコンセプトだ。

開幕時、相手に防柵がある場合は、象兵の出番である。完全接触を許さないはじきで防柵を破壊していこう。相手に伏兵が多数いる場合は伏兵の【R】徐庶を早めに踏ませたあと、伏兵を探していきたい。徐庶の伏兵がなかなか出てこない場合は、復活を持つ【R】孟獲で伏兵を探そう。

中盤以降は相手のデッキにもよるがアグレッシブに攻めていき、こちらのペースに引き込んでいくことが重要である。常に攻め、相手の足並みをそろえさせないようにしていく。

基本的な攻めは象兵を両端、真ん中の三点で展開させ、そこを【R】徐庶、【R】関銀屏でサポートし、ラインを上げていく。敵城に張りついたら、攻城阻止に出てきた低知力のカードから落雷や突撃できっちり落して、城ダメージを与えていくのだ。

自城防衛に関してはすべてのカードの計略が防衛向きというのがこのデッキの特性。【SR】祝融で攻城役を捕獲したり、張りついた敵部隊を【R】孟獲の「巨象猛進」でなぎ払うことも可能。さらに【R】関銀屏の「若き血の目覚め」を使うことで車輪効果も発動。相手の号令を押し返していこう！



相手陣地まで攻め入ったとき、【R】徐庶は真ん中あたりをうろうろさせ、相手に落雷を意識させよう。士気12からの落雷2発で攻[illegible]

このデッキの傾向と対策

このデッキは足並みをずらし、個々で戦闘させるように象兵を配置させることが多い。なので、相手側のペースにあわせないようにすることが重要になってくる。象兵自体の攻城力は騎兵より少し多いくらいなので、何回か攻城をスルーすることも必要。

攻城する際も注意が必要で、ただ相手の城に張り付くだけだと、象兵で簡単に城から弾かれてしまう。浅差し攻城をしてるなら、深めの攻城を意識し、城から離れにくい状態にしよう。攻城ライン横に弾かれた場合も自分のカードの配置を弾かれた場所に移動させるのも重要だ。低知力が多いため、逆にダメージ・妨害計略に弱いのも攻めどころだ。



回復書障をはり、さらに足並みを乱してくる場合も十分に考えられるので、ダメージ計略や号令をきっちり使い、障略から相手を押し出していこう。

魏武の大号令デッキ



武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	属性
[R] 曹丕	2	弓	5	8	魅、募	魏武の大号令(6)	地
[R] 郝昭	2	騎	8	4	−	危地の統率(4)	地
[UC] 楽進	1	騎	4	3	−	強化戦法(4)	天
[C] 蔡瑁	1	槍	3	3	−	強化戦法(4)	天
[C] 曹植	1	弓	1	6	柵、魅	雲散の計(3)	地
[C] 劉曄	1	騎	2	7	伏	看破(2)	天

効果時間の長さをいかした攻め

武力の上昇値こそ低いものの、対戦時間の3分の1にも及ぶ効果時間を持つ【R】曹丕の「魏武の大号令」を軸としたデッキだ。武力は低めだが、防柵と伏兵を持つ武将が一人ずつ居るので、序盤はそれを軸に守る。高武力の武将の【R】郝昭で伏兵を踏んだりしないよう慎重に立ち回りたい。

戦術としては、効果時間の長さをいかした、じっくりとした攻め。号令後は撤退することを極力避け、相手が号令を使ってきても、その効果時間中は、一度引き、自城を使いつつ守るといいだろう。相手の号令が切れてもこちらはまだ効果中なので、再度攻めあがる、といった流れがベストだ。

攻める時は、士気に余裕があるのであれば【R】郝昭の「危地の統率」を重ねがけすることで、武力による力押しも可能になる。相手に計略を使わせた後の2度目の攻めで使うと有効だ。

また、枚数の多さを生かしたカウンター狙いも重要な戦術の一つ。相手が、早めに戦線を上げて、こちらの城前での攻防になった場合、横弓や「危地の統率」、「雲散の計」を使って攻めをしのぎつつ、その間に端からコスト1の武将が攻城を狙うといいだろう。

軍師は、【C】荀攸がオススメだ。「魏武の大号令」→「危地の統率」→「兵力増援」の流れが強力で、強引に攻城をねじ込みたいときは、奥義ゲージがマックスになるまで待って、このパターンに持ち込めるようにしておこう。



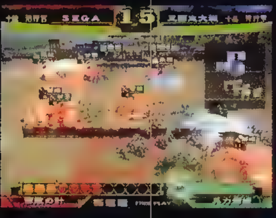
効果時間の長さを生かしてじわじわ攻め上がろう。あまり強引に攻めると力負けするので注意！ 号令使用後はなるべく部隊の撤退を抑え、城に戻ってカウンターを狙おう。

こんなデッキとはどう戦う？

やはり、武力上昇値の高い号令を使う相手と正面から戦うのは少々難しい。これらと戦うときは、敵に攻め込まれる前にいかに素早く戦線を上げるかが重要になる。

戦場真ん中付近で敵を待ち構え、先に号令を使い、相手がそれに対抗して何かしらの計略を使ったら城まで戻ってしまう。そして、相手の計略の効果が切れたらカウンターを狙おう。騎兵が多めのデッキなので、城まで戻るのはそれほど難しくない。槍兵の【C】蔡瑁だけすぐ城に戻れるように引き気味に配置しておくといいだろう。

また、号令の効果時間が非常に長い相手や、武力上昇値が高い相手と戦うときは、奥義の「兵軍連環」を選択すると良いだろう。



正面からのぶつかり合いは避け、自身が有利な状況を作って確実に敵を倒したい。力押し狙いのデッキではないので無理は厳禁だ。

雄飛目覚めデッキ



超絶強化で敵を蹴散らせ!

バージョンアップにともない、大幅に強化された二つの超絶強化を使う武将を軸とし、そこに、コンボ用として【R】周姫、サポート役として【C】太史享、【UC】張紘を加えた形。

一番の狙いは、戦線を上げて【R】孫策の「雄飛の時」と、周姫の「若き血の昇華」のコンボによる力押し。どちらもかなり強力で、この二人のみで号令を使った敵部隊をせん滅できることもある。使う上でのポイントは、周姫が敵の主力騎兵を狙うようにすること。高武力の突撃を防いで、孫策の武力の高さを最大限に生かせるようにしたい。また、相手に移動速度が上がる超絶強化がいる場合などは、【UC】呂蒙の「一気呵成」と、「若き血の昇華」を使うといい。麻痺矢効果で足止めし、突撃を狙おう。

もし、これらでの攻めが失敗したときなどは、呂蒙と周姫だけは生きて城に戻るようにしたい。相手のカウンターに対し、その二人のコンボで再度カウンターが狙えるからだ。必要士気は多めになるが、攻城されて無事に帰られるよりは状況が良くなることが多い。再度攻めるときは、孫策と周姫の分の士気7があればよいので、よく計算して計略を使うといいだろう。サポート役の太史享の主な仕事は、開幕の伏兵探しと、相手が攻めてきたときにに端からすり抜けての攻城役だ。

武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	属性
[R]孫策	3	槍	10	5	勇、魅	雄飛の時(4)	人
[UC]呂蒙	2	騎	8	2	勇	一気呵成(5)	地
[R]周姫	1	弓	2	8	魅	若き血の昇華(3)	地
[UC]張紘	1	槍	2	8	伏	浄化の計(3)	人
[C]太史享	1	騎	2	5	―	再起の擁護者(4)	人

それぞれの計略は、基本的に後出しが理想。主力の知力が低めなため、ダメージ計略などに弱い。そのため、「雄飛の時」を使ったあとに「落雷」をくらい、そのあと「再起の擁護者」を使うと士気を損してしまうことになる。敵城前までは、孫策の武力の高さでごり押しして、相手に計略を先に打たせるようにギリギリまで粘りたい。



とにかく強力な雄飛＋目覚めのコンボ。必要士気に見合った英傑号令ものともしない強力な力押しがウリの戦術だ。

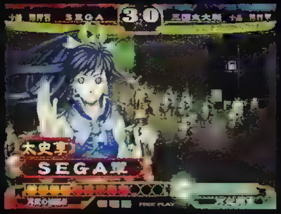
こんなデッキとはどう戦う?

「雲散の計」や、「落雷」などのダメージ計略を使う相手に攻め上がるときには工夫が必要。

重要なのが、孫策と呂蒙をまとめて行動させないこと。それぞれ、戦場の端から攻め上がり、真ん中付近に周姫を配置。「雲散の計」などであれば、それがいないほうのサイドで計略を使用。ダメージ計略であれば、素武力でごり押ししつつ、敵がダメージ計略を使用しなかったほうの計略を使う。武力10の槍兵はなかなか止まらないので強気に攻めよう。



相手にどちらを狙うか迷わせるのが重要。その間に強引に戦線を押し上げ、城に取り付いてしまおう。



守りでも、先に敵に計略を使わせ、後出しで計略を使えば、落雷などをくらっても残りの武将で守りきれるぞ。

臥龍デッキ



常に味方を強化しよう!

【R】諸葛亮の持つ「臥龍の知将」はかなり特殊な計略であり、その効果は対象になる武将の兵種によって変わり、効果時間はかなり長い。2度掛けも容易にできるその可能性を、最大限に生かそう。

開幕は伏兵二部隊を使い、士気がたまるまで守りに徹するのがいい。防柵が無いので弓兵を守りにくいので、弓兵の前に伏兵の壁を造ったり、【R】関銀屏の槍で相手の騎兵の突撃を阻止していこう。最大コストの【R】諸葛亮が武力要員ではないため、守りからの前線を押し上げるのは彼の役目になるだろう。もちろん、コンボである臥龍＋乱れ撃ちの威力は号令を殲滅することも可能だ。ただ、臥龍単体の麻痺矢効果は通常の麻痺矢よりも若干弱い。神速系はしっかり槍でけん制しよう。 このデッキはコンボを使っていくことが重要になっている。臥龍＋乱れ撃ちを中心に攻める場合は【R】関銀屏とともに【C】李典でライン上げをしていく。李典を【R】夏侯淵より前線に配置することで、反計を相手に意識させ、計略の発動を防いだり、早めに号令を使わせることができる。相手に早めに号令を使わせることができれば、こちらは引いてしまい、号令が切れるころに臥龍＋乱れ打ちでせん滅を狙おう。

武将名	コ	兵種	武	知	特技	計略名(士気)	属性
[R]諸葛亮	2.5	騎	6	10	伏、活、魅	臥龍の将略(5)	天
[R]夏侯淵	2	弓	8	3	勇、募	乱れ撃ち(4)	地
[UC]李通	1.5	騎	5	7	伏	陽密戦法(3)	地
[C]李典	1	弓	3	6	―	反計(3)	地
[R]関銀屏	1	槍	3	4	魅、勇	若き血の目覚め(3)	人

【R】諸葛亮は、復活を持っているので、計略を使ったあとは、積極的に槍を消したりする壁役に徹しよう。高コストだからといって温存せず、ドンドン復活を生かしていこう。

軍師は属性上、【C】荀攸がオススメである。増援、連環はどちらも奥義ゲージがたまりやすいため、属性がバラバラなこのデッキでも十分使いやすい。柵が無い点を連環でカバーできる。



臥龍は[illegible]いても味方の最大武力に計略を掛けることができる。いくら効果時間が長いといってもタイミングは重要。引きつけてから使えば2度がけの場面も広がる!

このデッキの傾向と対策

まず、臥龍デッキの弱点である、総武力の低さを突いていこう。開幕は伏兵で守られてしまうため、安易な攻めは逆にピンチにつながることが多い。開幕はしっかり、伏兵を掘り、号令などのこちらの計略が発動できるタイミングに攻め上がろう。このデッキはコンボが脅威であるため、このコンボ自体が打てないタイミングで攻めればいいのだ。士気を使わずとも、騎兵や槍兵の配置で相手を倒せるので、計略は後掛けでもいいだろう。ただし、相手の【C】李典の位置取りをちゃんと把握し、反計されないようし、計略、妨害で、【R】夏侯淵をつぶしにいくことが最も重要な点。【R】夏侯淵さえ落せば相手の戦力は半減したといっても過言ではない。ただ、臥龍を掛けた【UC】李通でも号令を押し返す力はあるので、状況をしっかり見ていこう。



奥義・兵軍連環からの乱れ撃ちだけで全滅なんていうこともあるので気をつけよう。デッキに雲散系計略があれば、それだけでかなり有利になる。

マイナーバージョンアップ施行

Ver.3.13変更点リスト

より良いゲームバランスを求めて実行された今回のバージョンアップ。細かい変更だが、戦況にかかわる調整も多く、内容を良く覚えておく必要があるぞ。

微調整が加えられた新バージョン

判明した変更点を見てみると、「苦楽の舞い」や「決起の大号令」など、効果時間が少し減少しているものや、「囮兵召喚」の囮兵の武力低下など、Ver.3.12で強力だったものに微調整が加えられた。また、排出停止のカードの中でも、守りに強かったニつのカードが調整された。それでもまだまだ十分に使える計略ばかり。使い方を工夫していこう。

強化されたのは三つの号令。どれも効果時間が長くなったため、使用する際のリスクやペナルティに見合っただけの性能を身につけたといえる。



武力依存度の再調整も入り、再び号令の使い勝手も向上しそうだ。新たに強化された3種の号令を使ってデッキを組んでみるのもいいだろう。

変更点一覧

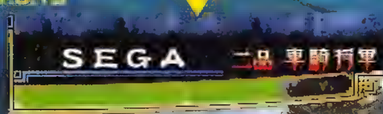
武力依存度	上昇（Ver3.12と3.11の間くらい）	―
計略名	変更点	
流星の儀式	城ダメージ減少	▼
苦楽の舞い	効果時間減少	▼
囮兵召喚	武力減少／出現位置調整	▼
決起の大号令	効果時間減少	▼
決起の麻痺矢	効果時間減少／速度減速効果減少	▼
駆虎呑狼の計	効果時間減少／範囲縮小	▼
孫武の大号令	効果時間上昇	▲
暴虐なる覇道	効果時間上昇	▲
我が屍を越えよ	効果時間上昇	▲
死地の防柵(Ver.2)	効果時間減少	▼
防柵再建(Ver.2)	柵復活効果減少	▼

流星の儀式

Ver.3.12



Ver.3.13



囮兵召喚

Ver.3.12



Ver.3.13



効果範囲が自身にほぼ重なるくらいになった。



武力が1になり、重なって発生するので、突撃の壁役としては使いにくくなった。攻城時や、敵を分散させる囮として使おう。

駆虎呑狼の計

Ver.3.12



Ver.3.13



[illegible]

ちょっと息抜き

よもやま三国志大戦

ここでは、試せそうで試せない、計略、武力の限界に挑戦してみた！ 厳しい計略タイミング、士気バックのタイミング、ネタの中に隠された緻密な計算がここに記される！

臥龍の知将の限界に挑戦!?

まず、諦めない精神を用意しよう。あくまで、相手との協力が必要不可欠。この実験で重要なのは連環のススメ、指鹿為馬を掛けられた【C】蒯良の士気集積のタイミングと撃破鼓舞を引いた状態での臥龍槍の植撃の正確さだろう。同盟締結で最大士気を12にし、臥龍→士気集積を間断なく撃ち続けよう。最終的な結果としてはこの実験で最大11度掛けまで掛けることが可能。ちなみに、Aデッキで使用した士気は73だ。

レシピ

（A）激励の舞→（A）同盟締結→（B）連環のススメ（蒯良に）→（A）士気集積→（A）同盟締結→（A）士気集積→（A）同盟締結→（A）士気集積→（A）同盟締結×3→士気が12たまったら、（A）命がけの推挙→（A）臥龍の将略×2→（B）陣略・指鹿為馬発動→（B）連環のススメ（蒯良に）→（A）士気集積→（A）陣略・撃破鼓舞発動→（B）大量生産→［（A）士気集積→（A）臥龍の将略］（ここを8回繰り返す）→（B）大量生産→（A）臥龍の将略

使用する武将はAデッキが、【R】諸葛亮、【C】蒯良、【SR】呉夫人、【C】ν沢、【SR】張春華、【UC】鄧芝、軍師。【R】田豊。Bデッキは、【SR】龐統、【UC】張勲、【UC】黄月英、【UC】楊弘、【C】陳蘭、【UC】袁術、【C】雷薄、軍師・【R】禰衡となる。撃破鼓舞発動後、大量生産で復活した武将を、臥龍で強化した部隊で撃破し、士気を稼いでいこう。



武力1の槍兵がこの武力まで!! 植撃のダメージもたいへんなことに!?

武力はどこまで上げられるのか？

味方の武将を犠牲に武力を大幅に上げる【R】呂布。これを使い、武力をどこまで上げられるか試した。

【SR】猛獲の「強奪戦法」と【SR】左慈の「変化の術」を駆使して、お互い武力を上げ、そこから相手側の【R】呂布が「飛将降臨」で武力を上げ、それに「強奪戦法」を使い、さらに「変化の術」を使用、それをさらに「飛将降臨」でそれらの武力を吸い上げる。その結果、計算上の呂布の武力は318まで上昇。詳しいレシピは右のカコミを参照してほしい！

レシピ

（A）56カウントで「士気集積」使用→（B）26カウントで「暴虐なる覇道」使用（17、11、15、13）→3カウント後（B）「精兵戦陣」（兵書武力アップ）使用（21、15、19、17）→（A）強奪戦法使用（［21+15+19+17+5=］77、10、4、2、5）→（B）変化の術使用（21、［77+11=］88、19、17）→（A）「撃破鼓舞」使用→（武力アップ消去）→（B）「飛将降臨」使用（［20+87+18+16+4（飛将降臨の武力上昇分）］=146）→（A）「強奪戦法」使用（10、［146+5=］151、4、2、5）→（A）変化使用（10、151、146、2、5）→（A）飛将降臨使用（［10+151+146+2+5+4（飛将降臨の武力上昇分）］=318）

使用する武将は、Aデッキが【R】呂布【SR】猛獲、【SR】左慈、【C】ι良、【C】張梁、軍師【R】田豊。Bデッキが【R】呂布、【SR】左慈、【SR】董卓、【UC】紀霊、軍師【C】賈κとなる。仮に、Bデッキの軍師を【R】諸葛瑾にして、諸刃劣陣を使用しても、武力は99以上であった。ちなみに、武力が一定値を超えると、防柵を一撃で破壊可能だぞ。

騎兵で城門を攻撃してもこれだけの減りを見せるようになるぞ。



読者と作る『悠久の車輪』の新世界!

今月号はついに読者参加企画の結果発表だ！ 熱意溢れるこれらの作品に興味を引かれたら、次ページで『悠久の車輪』の魅力を詳しく紹介しているので、ぜひ読んでプレイしてみてほしい。もちろん、新バージョンの攻略記事もバッチリ掲載しているぞ。

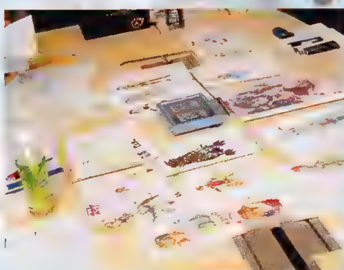


悠久の車輪～Eternal Wheel～
■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼 動 日：2008年3月11日
■使用基板：TAITO Type X2

読者参加企画結果中間発表!!

2月27日まで募集していた「月刊アルカディア読者参加企画」。おかげさまで多数の応募をいただき、選考会は大盛り上がりだった。魅力溢れるアイディアの数々に、ゲームシステム的に実現可能かどうかの検討が予想以上にかかってしまっている状態だ。

そこで今回は、イラストコンテスト部門と召喚士デザイン部門の二部門を発表する。オリジナルカード能力部門は来月号で正式に発表するので、楽しみにしていてくれ！



多数の応募作品の中から選考を進めていく様子。中にはシャドーアート（立体カード）を送ってきたツワモノも。



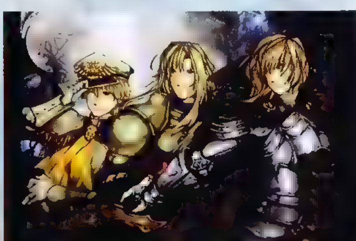
机を埋め尽くす大量の応募作品たち。ユーザーの皆の悠久愛を感じたぞ。たくさんの応募ありがとう！

イラストコンテスト部門



エキナシア＆ケッパー＆シャローン＆オレガノ
（東京都　なつぺそさん）
月明かりに照らされたエキナシアとメイド軍団の面々が幻想的でネクロポリスのイメージにぴったりです！（タイトー酒匂）

イラストコンテスト部門 アルカディア賞



PRアレキサンダー＆シンクヴァト＆ヴァトン
（北海道　東雲さん）
神聖帝国の中でも金髪イケメンにこだわった作品でかつアレキがタケシ版というのも好ポイントです。（編集部）

召喚士デザイン部門



（富山県　伽月さん）
和風テイストが「悠久」の世界に上手に融合しています。白の使い方も大胆で見事！（リズ磯野）

オリジナルカード部門・番外編

この部門の発表は来月になるが、魅力的なイラストを添えてくれた人も多かったので、番外編としてその一部を紹介しよう！



ゴブリンの女戦士 ガッサ
（青森県　五森セキ君）
イラストが切り絵なのには驚きました！キーパーで女ゴブリンは今までいそうでいませんでしたね。（リズ瀧澤）



戦闘用メイド マロウ
（京都府　高野吟さん）
乗り物がスプーンなのは新しい！　チューブトップとチェックのミニもグー。（リズ瀧澤）



世界樹の種子 イグー
（京都府　高野吟さん）
なんとも不思議な魅力。設定では、増殖する事もあるとか。……包囲されてみたい！（リズ吉村）



花を散らす レーシィ
（東京都　ツカサさん）
人と蜂のコラボ！　とても斬新です。「配色・シルエットも◎で、ゲーム画面映えしそう。（リズ吉村）

選考委員より

選考委員長
タイトー　酒匂 弘幸
読者の皆さん、多くの応募に感謝いたします。どの部門も、悠久の車輪に対する皆さんの愛を感じております。特にオリジナルカード部門では、開発陣でさえ思いつかないアイデアが多く、選考に苦慮しました。また、カード能力と一緒に素敵なイラストも添えられた作品も多く、その全てを紹介できないのが残念です。

選考委員
遊宝洞　丹羽 崇
今回審査に参加させていただきました遊宝洞丹羽です。各部門とも熱のこもった作品が多く大変楽しく審査させていただきました。今企画で最も注目していたカード能力部門ですが、かなりの量の応募があったので、選考にお時間をいただきました。かなり悩ましいですが、悠久の車輪ならではの作品を選ばせて頂こうと思います。

選考委員
アルカディア編集部　霜田 和人
送付していただいたアイデアは、思わず唸ってしまうものや、面白いけれど強すぎて使えないもの、アイデア募集なのにバニラ、募集部門に該当しない作品などなど多様なものを見比べ、選考委員の中でも意見や拳をぶつけ合いながら選考しています（やや誇張）。悠久プレイヤーの皆さん、たくさんの応募ありがとうございました！

『悠久の車輪』をプレイしよう!

ほかのゲームでは味わえない『悠久の車輪』ならではの楽しみ方を紹介する。『三国志大戦』や『LoV』のプレイヤーも、ぜひ遊んでみてくれ!

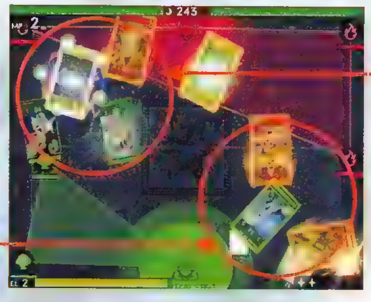
知恵と経験がモノをいう!

『悠久の車輪』は、戦術面での駆け引きが楽しいゲームだ。敵召喚士のHPを減らすのが勝利目的だが、その手段も召喚獣やユニットにアビリティと、さまざまに存在する。

エレメンタルの生成を第一に考えて、戦闘をメインにせず、なるべく敵とやり合わず勝利するという頭脳戦も十分に可能なのだ。

特殊なカード操作が必要になるアクションなどが無く、純粋に戦術面での優劣を競うのも大きな特徴だ。カードの向きなども、アビリティ使用時以外はほぼ意識する必要が無い。ほかのゲームでの複雑なアクションが苦手な人でも、落ち着いて知識と経験で勝利することができるぞ。

下では『三国志大戦』や『LoV』との差も解説するので、参考にしてぜひプレイしてみてほしい!



盤面全体を使っての戦術も特徴だ。写真では右下に強力な敵ユニットに攻め込まれて、味方を下げなければいけない事態になっているが……。

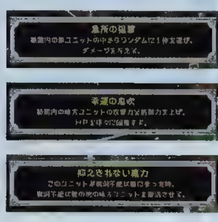
その隙に左上で攻め上がることで、戦闘全体では優勢に試合を運ぶことができている。知恵を絞って、自由自在に戦おう!

ポイント1 計略・特殊技・そしてアビリティ!

『三国志大戦』での「計略」、『LoV』での「特殊技」に近い性質のものがアビリティだ。アビリティは個々のユニットに用意されており、それぞれが特殊な効果を持っている。アビリティはユニットごとに用意されたAPを消費して使うもので、このあたりはユニットごとに特殊技ゲージがある『LoV』に近いといえるだろう。

ものによっては使い方次第で戦況をひっくり返せる強力さは『三国志大戦』の計略などとも同様なので、ほかのゲームと同様に必殺技の爽快感を十分に楽しめるぞ。

また、本作のみともいえる特徴として、スキルというある程度共通している能力がある代わりに、アビリティは全ユニットを比較してみても完全に同じものが全くない。それぞれのユニットにしっかりとそれぞれの役目があるのが面白いぞ。



多彩なアビリティを縦横無尽に駆使しよう! 似ているものはあるが、全く同じアビリティは一つもないぞ。

ポイント2 サイドデッキシステム搭載!

現在、アーケードカードゲームのオンライン対戦で唯一常に「サイドデッキ」を使えるのも大きな特徴だ。

このシステムは、プレイに使用するユニットのほかに、何レベル分か余分に登録をしておき、対戦開始時にユニットを入れ替えることができるのだ。召喚士のレベルが上がると、使用できるようになるぞ。

苦手デッキへの対抗手段を投入しておくことで、絶対的な「相性差」で負けるといったことが少なくなるため、お互いの実力同士による勝負を楽しむことができるのだ。

また、例えば高レベルのシーカーとキーパーを入れ替えるなど、サイドに本来の主力と全く性質の違うユニットを加えておくことで、デッキの能力と戦術をがらりと変えることもできるのだ。

召喚士レベル	登録	必要経験値
16	合計11LVまで	3420
24	合計12LVまで	5910
32	合計13LVまで	8580
40	合計14LVまで	11460

プレイを重ねて経験値を溜めて、召喚士のレベルを上げていけば、登録できるレベルの上限が増えていくぞ。

ポイント3 攻めた方が有利なシステム!

『三国志大戦』や『LoV』には、「カウンター」という概念が存在する。これは簡単に言うと、自陣で守りを固めて敵を追い払ったあとに、自身の城やストックエリアから素早く出撃して逆にリードを奪うことで、これらのゲームでは有効な戦法の一つだ。そのため、強気な攻めが裏目に出てしまうこともしばしばある。

『悠久の車輪』では、召喚獣を呼ぶために魔法陣の拡大が必要なため、お互い常に攻め上がる機会をうかがう必要がある。攻めるプレイが好きな人にオススメだぞ。

敵の進入を阻止し、一定以上の魔法陣の大きさをキープする戦い方もあるが、上級者向けといえるだろう。



写真のように自陣で守りを固めているだけだと、敵の魔法陣拡大を防ぎ難い。非常に攻めの強いゲームだといえる。

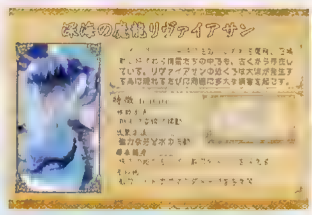
ポイント4 高い逆転性!

一度リードされると、守りに入った相手を崩すのが難しいのが『三国志大戦』と『LoV』の特徴。しかし『悠久の車輪』の場合、相手の召喚を阻止するのは難しく、召喚士のHPが一定以下だと発動する潜在能力が非常に強力なので、一気に巻き返しを狙うことができる。

また、召喚ゲージを増やすアビリティやスキルを利用して、短時間で一気に優勢を奪うことも可能だ。ギリギリまで逆転のチャンスがあるので、最後の最後まで試合を諦めずに戦うことができるのだ。



このくらいまで相手にリードを奪われたとしても、潜在能力を生かせば十分に逆転のチャンスがある。



リヴァイアサンなどの逆転に向いた召喚獣を選べば、最初から逆転することを前提とした戦い方も可能だ。

ポイント5 LVとCOSTに見合う能力!

『三国志大戦』では、武将同士のぶつかり合いはあくまで武力の差が強さの差であり、コストが高くても武力が低いと戦闘面ではイマイチ。

また、『LoV』ではコストが低いほど特殊技のゲージが溜まりやすいため、高コストユニットよりも、使い勝手のいい技を持つ低コストユニットの方が強力だったりする。

その点、『悠久の車輪』では、ユニットのHPはレベルやコストに応じて多くなる、という法則があるので、レベルやコストを基準にして強さを考えることができるぞ。

また、LV5ユニットという、デッキの半分を占める強力ユニットの存在も特徴だ。高LVユニットの持つ圧倒的な強さを堪能できるぞ。



写真のオリーヴとグラドのように、レベルの差がある対決なら……。



三すくみを覆して相手を倒すことも十分に可能なのだ。

現在の流行を分析！

ここでは今流行しているユニットやデッキタイプを紹介する。これらにしっかり対処すれば、勝率アップ間違い無しだ。

流行を踏まえてデッキを作ろう！

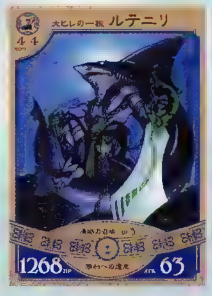
今巻で強いと言われているのは、「画面全体に効果があるエンチャント（エレメンタルに特殊な効果を付加するアビリティ）」、「精霊の願い（ユニットが撤退すると召喚ゲージが増えるスキル）」、そして3rdエクスパンションの強力ユニットを中心として組み立てたデッキだろう。

ズバリ勝ちたいのであれば、自分で使うにせよ対策を考えるにせよ、これらの流行を踏まえたデッキ作りをするのが望ましい。ここでは、対策をメインにして紹介するぞ。

エンチャントであれば、《白銀樹の管理人ディアレリア》が流行の筆頭だ。基本的に全体エンチャントは国家をそろえる必要があるので、国家変更系アビリティが手軽な対策になるぞ。逆にこのタイプのエンチャントを使う際は、相手の国家変更を防げるようにするとなお安定するだろう。

「精霊の願い」デッキへの対策としては、いかに敵ユニットを倒さずに魔法陣を広げるか、が重要になる。また、このタイプのデッキは素早く召喚できる特性上、潜在能力を利用しての逆襲が強力だ。先に潜在能力を発動されると非常に危険になることも覚えておこう。

新たなユニットに関しては、現在はオリーヴが猛威を振るっている。回復できるアビリティに加えて自身を復活させるスキルと、非常に倒しにくいので、無理に相手をしないのも一つの手だ。



《大ヒレの一族ルテニリ》も、全体エンチャント持ちでスペックも優秀な使いやすいユニット。



「精霊の願い」といえば《すべてを飲み干すサマカ》。パラメータが低めなぶん、スキルが超強力！

強力デッキクラッシュ！

相性のいいユニットが追加されて、より強力になったディアレリアデッキ。デッキを工夫して対策を立てよう！



白銀樹の管理人 ディアレリア



幸運の児 ナンティ

どんなデッキなのか？

ディアレリアを中心として、追加されたユニットでサポートするデッキ。ディアレリアの、味方シルヴァランドユニット全員のHPを回復するエンチャントで味方を援護して、戦場を制圧する。

今回のバージョンでは《幸運の児ナンティ》をはじめ、《鋼の鬣ベンデ》、《白の瞳ハマユゥ》などディアレリアと相性のいいユニットが多い。これらのユニットでディアレリアを守りきり、3～4個エンチャントが完成してから巻き返すという戦法が非常に強力だ。

ナンティ入りであれば、MPが余った時の攻めが強力で、ベンデ入りであれば、ディアレリアの余ったAPを有効に活用できる。ハマユゥはスペックが優秀なだけでなく、関連キャラクターでもあるので、優秀な護衛役になれるのだ。

LV3以下のユニットを中心として構成された、いわゆる「バランスデッキ」では、守りに徹するディアレリアの撃破がかなり難しい。それもふまえて、このデッキに安定して勝ちたければ、デッキ構成から工夫するのがポイントになる。



エンチャントが完成するとかなり強固な陣地になる。中途半端な戦力で攻めても跳ね除けられて逆効果になってしまうので、戦力を集中して攻めよう。

対処するためには？

対策として有効なのが、自身を大幅に強化するアビリティや、ファラウォンのように強力な複数強化のアビリティだ。大きく強化されたユニットで一気に攻めれば、エンチャントの前、後に関わらず敵ユニットごとエンチャントを破壊できる。

高LVシーカーなら、ほかにもう一体LV2かLV3のシーカーを護衛につけて、ディアレリアが少しでも孤立した隙に倒しにかかる戦法も有効だ。護衛の代わりにHPを回復するアビリティと組み合わせるのもアリ。例えばシャローンなら、開幕40カウント直後でも、アビリティを使用することで、十分にほかの敵ユニットともどもディアレリアを倒せるぞ。

強力なダメージアビリティも対策になる。ディアレリアを狙い打たせたり、敵ユニットに回復させる余裕を与えず各個撃破させたりできるのだ。代表的なところでは、ダライアス、ゴルガル、サイクロプスなどがせん滅能力が高く向いている。

もしくは、ヴェティやデルタのように、味方の犠牲が必要な代わりに効果の高いエンチャントも有効だ。ほかのアビリティと組み合わせれば、敵の主力をディアレリアとともに倒せるぞ。

対策デッキ例・オリーヴ特攻！



ユニット名	C/L	タイプ	HP	ATK	国家
ルダルス	1/1	キーパー	540	29	ar
アルネ	1/1	シーカー	520	28	ba
レシャ	2/2	シーカー	830	51	ba
ミルザム	1/1	マスター	500	19	ba
オリーヴ	5/5	シーカー	1448	70	ne

エレメンタルが5個以上あれば戦闘不能時にその場で復活するオリーヴを、さらにHP回復アビリティを使うユニットでサポートすることで、ディアレリアともども敵ユニットのせん滅を狙う。ルダルスのAPが溜まる開幕40カウント後が勝負のタイミングだ。

オススメサイドデッキ

灰を操る巫女 コリマ



熱風を操る巫女 ユングフラウ



シルヴァランドへのメタユニットであるコリマは、味方で守りつつ戦線を上げることでディアレリアのアビリティを封殺できる。LV3以上のシーカーと併用したい。エレメンタルを破壊することに特化したユングフラウは、コストは重いが万能のエンチャント対策になる。

妄想の車輪 **面白コンボ紹介・エリスとカミラ**：撤退時に味方を復活させるアビリティを持つ《世界樹の苗木エリス》。このアビリティの使用後に関連キャラクターである《戦闘用メイド カミラ》のアビリティで味方を全滅させると、なんとエリス以外のユニットが復活するぞ。相手の潜在能力にも対抗しやすかったりと、意外と面白い。本誌ライターも愛好しております（笑）。

新バージョン"煉獄からの誘い"始動!

LORD of VERMILION
ロードオブヴァーミリオン
煉獄からの誘い

Text : MVP

ロードオブヴァーミリオン 煉獄からの誘い
■メーカー ：スクウェア・エニックス
■ジャンル ：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法 ：レバー+3ボタン+トレーディングカード
■発売日 ：2009年4月23日稼働開始
■使用基板 ：Type X2

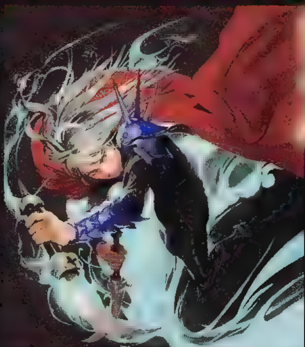
新バージョンの情報がぞくぞくと発表された本作。今回は別の世界から参戦する驚きの新使い魔を軸に紹介していこう。またシステム面でもさまざまな調整が入る模様だ。



"煉獄からの誘い"でも人気カード大量追加!!

最大50 vs. 50のアクションMMORPG『Fantasy Earth ZERO』

ライル《自由帝の策略》





ゲブランド帝国皇帝がいざ出陣! 闇属性トラップの大きさを見ると15コスト以上か?

ティファリス《聖王女の加護》





エルフの女王ティファリスは神族の使い魔。闇属性無敵の特殊技でパーティの安全を図る。

アフロディーテ《女神の献身》





「初音ミク」でおなじみ
イラストレーター KEI氏 渾身の力作!!

新特殊技

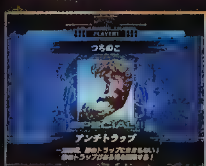
女神の献身は施設が全封印されるかわりに味方の攻撃、防御、移動の3種が大幅に上昇。効果終了後は施設がすべて復帰して自分が死滅。サーチなどが封印された後に使うといい?

《そのほかにも期待の新カード多数追加!!》

つちのこ



超獣に追加されたのがトラップ解除のつちのこ。コストが低いので他種族でも使いやすそうだ。



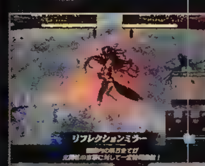
ベガのトラップに怯える日々はもう終わり? デッキに組み込みやすく機甲戦を有利に運べそうだ。また超獣では珍しくHPが高め。



バンシー



光属性の範囲無敵で戦闘時に頼れる存在に。撃属性なのでブラムス以外を軸にしたデッキへ。



ファントムのお株を奪う光属性無敵の使い魔が参戦。15コストなのでデッキへ組み合わせやすく、同族対決以外ではかなり有効そうだ。





ガブリエセレスタ

《ブルーティッシュボルト》





雷属性の範囲ダメージで攻撃。コストは不明だが低コストなら化けそうな予感。

新特殊技

ガブリエセレスタとイセリアクイーンの特殊技は、使うたびに威力が上がる(死滅でリセット)。低コストなら後半の威力に期待できそうだ。なお、空振りでは上昇しないようだ。

『スターオーシャン』シリーズから、あの強敵が!?





イセリアクイーン

《セレスティアルスター》



隠しダンジョンのボスなどでその存在感が圧倒的なイセリアクイーン。撃属性の範囲ダメージで魔種に対して強烈な一撃を見舞う。コストと種族が気になるところだ。

スターオーシャン

文字通り星の海を旅して回る同社の大作RPG。惑星間を行き来するストーリーは壮大の一言。Xbox360で最新作『スターオーシャン4 -THE LAST HOPE-』が発売されたばかりだ。興味がわいたら遊んでみよう。

新装備品&気になる新着画面写真をCHECK!!

見た目に新しい装備品は新鮮な気分になるので嬉しいところ。今回のバージョンアップでも武器防具が多数追加されているので収集家の人は要チェック。また写真で判明した施設絡みの何かしらの要素にも注目!! 青龍の特殊技に妨害とあるので、これの効果かもしれないが謎は多い。今回からアフロディーテのようなリスクを負うタイプの特殊技が入ったことで、よりデッキや戦略に幅が出てきそうだ。また主人公のステータスなど細かい調整もされているようなので期待して待とう。



勝利画面で気になる一枚。自分の施設に黄色いマークが出ているがこれは一体?



今回もさまざまな新装備品があるようだ。シャープなラインと高い防御力が魅力。



槍を使っているプレイヤーは少ないが、このゲイボルグの名で一気に増えるか?

《【　】付きでよみがえる、あの使い魔たち》

【復活】ツバーン





動く要塞ツバーンがコストを5落として復活。機甲の弱点であった撃属性をカバーする待望の使い魔になっている。通常攻撃が複数で、特殊技がスピード2のトラップなので、魔種に対してかなり有効な一枚。ベガと組み合わせたトラップ戦術に磨きがかかるのは間違いないだろう。

【覚醒】ポセイドン





海種待望の炎属性の使い魔。複数攻撃でHPが高め、さらにスピード4と申し分ない。特筆すべきはその特殊技。某RPGの魔法さながら、攻撃速度が上昇するという強烈な能力を持っている。これでトリトン無しでも圧倒的な火力が期待できるのは間違いなく、人気が集まりそうだ。

ふぁん散歩





ついに始まったLoV交流イベント「ふぁん散歩」!!



さぁ！来たる3月14日！

ついにスクウェア・エニックス×月刊アルカディアの共同開催となる『ロード オブ ヴァーミリオン（以下LoV）』イベント「ふぁん散歩」が開催!!

記念すべき第一回「ふぁん散歩」の舞台となったのは、大阪は難波にあるタイトーステーション難波店。難波のにぎやかな商店街への入り口にそびえ立つ、赤の様相とインベーダーが特徴の建物。その3階、大型アーケードカードゲームフロアの一角でイベントが開催された。

当日はあいにくの雨模様、それでも開店時間の9:00より配布開始となる「ふぁん散歩ローダー」を求めて長蛇の列ができていた。中には前日の閉店後から並んでいたユーザーさんもいたとのこと。感謝感激でございますな。ふぁん散歩ローダーは、9:00を過ぎた時点ですぐさま配布終了となる大盛況ぶり、監修した甲斐があったというものです（嬉泣）。

そして、イベント開始となる13:00直前になると、3階のフロアはもはやLoVファン一色!! 立ち見のユーザーさんも多数出て、余分のスペースなど存在しないほどの満員御礼状態。またまた感謝感激でござる（嬉泣）の巻である。

して、いよいよイベントが始まり、『LoV』のプロデューサー柴氏（以下柴P）とfanが入場。

すると……最前列にファミ通.com「『LoV』EXCELLENT!ブログ」でおなじみのリフ斉トン氏の姿が！ 半ば強引に司会を託し、再び入場からやり直す（笑）。そんなこんなで、イベントが始まると、さっそく柴Pとfanのぶっちゃけトーク。イベント大会・PRキャンペーン・ゲームバランスの話題・カード追加情報など、ユーザーの教えて!! に、柴Pが答えてくれた。



全国大会優勝&オンラインイベント1位の新藤景とのエキシビジョンマッチでは、コメントする余裕もなく……。



複数デッキを使用しての模範プレイを魅せる予定だったが、リクエストは意外にも魔種でというものが多かった

トークで温まってきたところで、fanをやっつけてローダーゲット！ のコーナー（笑）では、会場にいる対戦希望者の中から、柴Pがランダムに選出。ここではそれなりの活躍を見せるfanだったが、エキシビジョンマッチでの格上との対戦になるやいなや、情けないことにfanの全敗。修行が足らん!! ローダーおめでとうございます（笑）。

「クイズに答えてトレード」コーナーでは、ランダムに選出された使い魔カードのフレーバーテキストなどから問題を出し、どの使い魔か？ を当てるクイズ。正解者には、何かしらのカードセットが入った封筒とのトレードの権利が与えられるのだ。カードセットは開けてみるまで中身の分からない状態なので、正解者の運が試されることとなる。PR & EXカードセットといった豪華なものから、捕食対象キラーフィッシュといったネタセットまでさまざまなものが用意されていたぞ（笑）。

すべてのコーナーを無事？ 終え、次回「ふぁん散歩」の告知をもって閉幕。現場の雰囲気や、コミュニティを見る限り、ユーザーの皆には喜んでもらえたようで、うれしい限り（嬉泣）。できるだけ多くの場所に散歩に行く予定なので、近場でイベントが開催された際にはぜひ遊びに来てほしい！ 待ってるぜい!!



メインイベント終了後も、滞留してくれたプレイヤーたちと自腹の交流戦が。中には、デッキ診断を申し出る女性プレイヤーの姿も

4月4日（土）九州地方開催



タイトーステーション 福岡天神店
福岡県福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル
電話：092-737-5500
営業時間：10:00～25:00
イベント開始：12:00予定



4月18日（土）東海地方開催



クラブセガ春日井
愛知県春日井市岩野町4160
電話：0568-89-3081
営業時間：10:00～24:00
イベント開始：13:00予定





オンラインイベント 生贄の祭典を終えて

最初の一歩

『ロード オブ ヴァーミリオン』初のオンラインイベント「生贄の祭典」が、2009年3月6日(金)～8日(日)の3日間という、期間限定で開催された。

参加条件に縛りは無く、だれでも参加できるイベントだったが、今イベント専用のプレイモードが採用された。今回は初のオンラインイベントということもあり、いつものルールの延長で遊べ、ガチンコでのバトルを体験してもらいたいという意図のもと、プレイ内容に大きな変化は加えられていない。

しかし、プレイヤーのレベル・ステータスは統一され、使い魔のレベルもMAX。武器こそ所持するものから選べるが、オーバーキルはすべてのレベルが解放。そして防具はあらかじめ用意されたものから選択と、ほぼ同一条件で対戦できるというものだ。

そして、サクリファイスの使用回数が2回という特別ルールが採用され、マッチングもこの大会独自のものが採用された。いつもと違うルールで開催されたこの大会、キミは参加しただろうか？

結果を見てみると、上位陣は全国大会でも名を馳せたプレイヤーでも名を連ねている。今回1位の新藤 景は、全国大会優勝に引き続いての公式大会優勝となった。また2位以下は、一桁台の争いが続く接戦となった。今後開催されていく大会で、新藤 景と[illegible]、各プレイヤーの今後の成長が楽しみな状況だ。

また、上位入賞者を対象に、[illegible]称号「[illegible]」も用意されていた。

次回は4月10日(金)より、全国のゲームセンターの会場にて第二回オンラインイベント大会「[illegible]たちの夜会」が開催される。

特別ルールは「コスト20以下限定戦」ということで、改めてデッキ構築が必要になる[illegible]だろう。最新情報は、下記の公式HPにて確認するか、ゲーセンでサテライトに表示される情報を確認してみよう！

【LORD of VERMILION公式HP】
http://www.square-enix.co.jp/lov/



参加条件に縛りは無く、全プレイヤーが参加できた。



武器は携[illegible]上、全プレイヤー共[illegible]防具が用意された。

生贄の祭典結果発表

順位	プレイヤー名	戦績	勝率	獲得Pts.	獲得称号
1位	新藤 景	116戦103勝13敗	88.7%	518Pts.	餓狼
2位	にーな	73戦64勝9敗	86.3%	373Pts.	餓狼の四肢
3位	アクセル	106戦84勝21敗	79.2%	368Pts.	餓狼の四肢
4位	パチュリー	106戦89勝16敗	83.9%	362Pts.	餓狼の四肢
5位	栄斗	108戦93勝15敗	86.1%	360 Pts.	餓狼の四肢

教えて! ノイ先生

Q ノイ先生、こんにちは。自分は【コカトリス】、【リッチ】、【愛染明王】、【麒麟】、【フェニックス】、【セルケト】といったデッキを使っています。主な戦法は開幕でシールドを封印し、サーチ・アイは特殊技で封印。その後隙を見てチマチマ制圧し、戦闘以外での勝ちを狙います。ところが…最近はシールド封印への対策を立てている人も多く、うまくこちらのペースに持っていけません。そこで、開幕での施設封印を視野に入れたより良いデッキ・戦略についてご指導をお願いします！（兵庫県　あべし君）



原稿の締め切り1日前にPCが天明封印されたノイです、こんにちは(泣)。彷徨い続けること丸1日、何とか封印解除することができましたがこれが【愛染明王】の呪いか……ということで、今回は現在の環境で最も強力なカードの一つ、【愛染明王】を主軸としたデッキですね。神族単の【愛染明王】デッキよりも妨害系の特殊技を充実させ、より施設封印に特化させた形といえるでしょう。戦闘以外での勝ちを目指すということを念頭に置いて立ち回りを考えていきます。

【愛染明王】の特殊技を最大限に活用

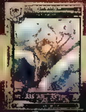
まずは開幕からシールド封印を狙うということでですが、最近ではシールドやサーチ・アイを封印する重要性がプレイヤー間に浸透してきたので、おっしゃる通りそう簡単にシールド封印をすることができません。こちらがシールド封印に向かうと相手も応戦に来て防がれてしまう展開も多いですね。

特にこのデッキの場合、通常のデッキよりも戦闘面が弱いため、相手をを押し切ってシールド封印をするといった行動が困難です。そこで無理に開幕からシールド封印を狙うのではなく、【愛染明王】を活用しつつシールド封印も考慮に入れる、といったスタンスがいいかと思います。開幕はシールド封印が可能なら封印し、相手が応戦に来るようなら無理せず引き気味に。そこで【愛染明王】だけは死滅させないよう最大限の注意を払い、天明封印を必ず発動できるようにしたいところ。こうして毎ターンの特殊技でしつこくサーチ・アイを狙えば、こちらに【セルケト】がいる以上、相手にとってはかなりの脅威になります。

そこで相手が封印解除に向かった隙にシールドを封印するなり、制圧に向かうなりするのが基本です。そこに妨害系の特殊技を絡め、逃げ回りつつ制圧する時間や、特殊技ゲージが溜まる時間を稼ぎましょう。特にこのデッキの場合は2枚の移動妨害があるので、毎ターンの時間稼ぎで【愛染明王】や【リッチ】がさらに生きてきます。

より戦略に適したデッキのために

最後にデッキですが、現状【麒麟】、【フェニックス】の役割が明確ではないので、ここは改善の余地があるかと思います。まずは【セルケト】と相性のよい【ユニコーン】を投入し、さらに逃げ回るデッキに。余った20コスト分は強力な単体大ダメージの【ペガサス】、【クロ】を投入したいところですが、あまりカード資産に余裕が無いということですので、編集部から良いカードをプレゼントしてあげて（ryという大人の事情はさておき。【スフィンクス】でチマチマアルカナストーンを削るのも面白いかもしれませんね。戦闘に弱い分、通常のデッキよりも戦略眼が求められるデッキですが、【愛染明王】は間違いなく強力なカードなので死滅させずに立ち回ることでチャンスは生まれるはずです。対戦相手の彷徨い続ける姿を眺めつつ追い詰めていきましょう！



PRバーサーカーキャンペーン 応募締め切り迫る!! スクウェア・エニックスメンバーズ（http://member.square-enix.com/jp/）に登録することで、応募が可能の今キャンペーン。メンバーズの登録締切は4月5日となっているので、お忘れ無く。このエントリーを忘れると、たとえ1万枚双剣ピローを集めても無駄になってしまうぞ!! 142ページも要チェック!

極上のレアを一挙公開!!

今月は『WCCF』トップクラスのレアカテゴリー画像を一挙に公開。また別冊にて好評のセカンドクラブのススメもここに特別掲載。さらに久しぶりとなるFNでは開幕したばかりのJリーグをフューチャーする。

テキスト：半蔵門 WCCF 部

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス 2007-2008

■メーカー ：セガ
■ジャンル ：スポーツゲーム
■操作方法 ：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日 ：2009年春稼働予定
■使用基板 ：LINDBERGH

KING OF LEGEND



ボビー・チャールトン
（マンチェスター・ユナイテッド所属）

スキル	キャノンシュート

サー・ボビー・チャールトンを語る上で忘れてならないのは「キャノンシュート」と「ミュンヘンの悲劇」だろう。「キャノンシュート」とはそのものずばりチャールトンの強烈なシュートを表現したもの。もう一つの「ミュンヘンの悲劇」とは、マンチェスター・ユナイテッドが58年チャンピオンズカップ準々決勝後の移動中、飛行機事故にて主力選手を失った悲劇的な出来事をさす。

その後チャールトンは一時的にはその精神的なダメージによりボールを蹴ることもできなくなったが、なんとか立ち直り母国イングランドをW杯優勝に導くこととなる。

WMVP & EMVP

カカ
（A.C.ミラン所属）

ブラジル、ミランにてエースの地位を築く。09年の移籍市場においてマンチェスター・シティの巨額なオファーにて一時移籍も噂されるも、ミランへの忠誠を誓いその地位を確たるものとした。



WMVPスキル	不可能なき創造主



EMVPスキル	崇高なる破壊者

ALL TIME LEGENDS

ディノ・ゾフ
（ユヴェントス）

スキル　モニュメント



82年W杯ではキャプテンとしてチーム優勝。当時40歳、優勝とともに代表のキャリアを終えた。

アンドレアス・ブレーメ
（インテル）

スキル　精密機械



常に冷静なプレイ振りでいぶし銀の活躍を見せ母国やクラブの数々のタイトル獲得に貢献した。

ダニエル・パサレラ
（インテル）

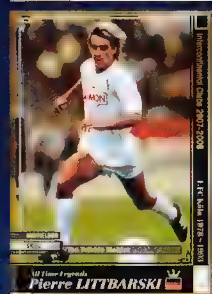
スキル　エルゲレーロ



78年W杯優勝チームのキャプテン。174cmと小柄ではあるがヘディングでの競り合いでは抜群の強さを見せた。

ピエール・リトバルスキー
（FCケルン）

スキル　ドリブルマイスター



日本ではリティの愛称でおなじみ。「ドリブラルスキー」とあだ名がつけられるほどのドリブラー。

ローター・マテウス
（インテル）

スキル　闘将



リベロというポジションを体現したゲルマンの魂。W杯優勝や最優秀選手賞などを獲得する。

マルコ・タルデッリ
（ユヴェントス）

スキル　勝利を呼ぶ雄叫び



汗かきタイプとして名を残すイタリア史上最高のDMF。引退後は指導者としても才能を発揮している。

ドラガン・ストイコビッチ
（エラス・ヴェローナ）

スキル　妖精の舞い



幾多の悲劇を経験し日本に辿りついてからはサッカーの美しさを日本人に教えてくれた。

ヤスヒコ・オクデラ
（ベルダー・ブレーメン）

スキル　東洋のコンピューター



日本人プロ第一号としてドイツで活躍。当時日本人への認識の低さを打ち破った英雄。

パオロ・ロッシ
（ユヴェントス）

スキル　バンビーノジオーロ



セリエB、Aを通して得点王を獲得したストライカー。並外れた得点感覚から幾多のゴールを陥れた。

クニシゲ・カマモト
（ヤンマー）

スキル　大和の主砲



日本に五輪銅メダルをもたらした日本の誇る大砲。その右足からの正確なシュートでゴールの山を築き上げた。

月刊WCCFマガジン
3月16日に発売された「アルカディアカードゲームコンプリートVol.4」（価格¥1,575、税込み）でも「WCCF IC 2007-2008」を大特集！ 今月本誌でも特集を組んでいる「セカンドチームのススメ」を始めとして選手カードリストも完備。これから始めたいプレイヤーにも分かりやすくゲーム解説しています。ぜひ全国の書店などでお買い求めください。

2nd Team セカンドチームのススメ

二つのクラブを持つことはクラブへの効率の良い育成に大いに役立つもの。ここではセカンドクラブとして持つと面白いクラブを紹介。『WCCF』を、そして世界のフットボールをより深く楽しもう。

マンチェスター・シティ

クラブの一つ目のターニングポイントは、タイ元首相のタクシン・チナワットが会長になり元イングランド代表監督である名将エリクソンを招聘した2007年。二つ目が翌2008年のUAEの投資グループADUGへとオーナーが移ったときとなるだろう。特に2008年のオーナー交代によりマンチェスター・シティを「世界一資金力があるクラブ」へと激変させ世界の話題の中心となった。

【クラブデータ】
創立：1887年
スタジアム：シティー・オブ・マンチェスター
国内リーグ優勝：2回
UEFAカップウィナーズカップ：1回



TACTICS

マンC所属経験者のみ編成が可能。どのブロックにも特出すべき穴は無く、バランスよく戦うことができる。前線のタレントは豊富で、特にロビーニョを中心とした左サイドからの攻撃は爆発力を秘めている。守備面でも両CBコンビは安定感あり、GKギブンのレアカードも有るのが心強い。

POINT

実際のクラブが名前のある大物獲得をことごとく逃がすも、中堅どころや若手有望株を加入させることに成功したため、伸びしろのあるバランスの良いチームが『WCCF』では実現した。とくに前線からロビーニョ、ハマン、バン・ブイテン、ギブンとセンターの軸がしっかりしているのが好印象だ。

代表監督

スヴェン・ヨラン・エリクソン
1948年2月5日生まれ／スウェーデン

イングランド初の外国人監督としてイングランドの指揮をとる。マンCでも上々の成績でシーズンをスタートするも9位でシーズンを終える。



ロビーニョ
新生マンCの象徴的な選手。移籍が噂されたりーグ初のチェルシー戦ではゴールを決めている。ワールドクラスのパートナーが渇望される。

ロビーニョ　アネルカ
ペトロフ　ダボ　ハマン(※)　ショーン・ライト・フィリップス
ブリッジ　コンパニ　バン・ブイテン(※)　トラベルシ
ギブン

(※)選手はレギュラーカードもあります。

ファウラー
コッラーディ
ベラミー
デ・ヨング
ボール

主な補強リストアップ選手リスト

大富豪をオーナーとして迎えた事により金に糸目をつけずに補強を試みるも結局獲得できた大物はロビーニョのみ。ここでは獲得を望んだ選手をリストアップ。これらの選手を加えみるのもゲームならではの楽しみ方だろう。ロビーニョ、カカ、ロナウジーニョのユニットで相手を打ち砕くのも、楽しみの一つだろう。

DF
コロ・トゥーレ(アーセナル)
ジョン・テリー(チェルシー)
FW
S・カルー(チェルシー)
マルダ(リヨン/チェルシー)
ビジャ(バレンシア)
ロナウジーニョ(バルセロナ)
ドログバ(チェルシー)
カカ(ミラン)

WCCF MEETS FN FOOTBALL NOW 4

世界のフットボール事情とWCCF

日本も世界だ! Jリーグ2009 開幕記念特集!!

秋開幕案なども話題に上がっているJリーグも3月に開幕。今回はそのJリーグで近年、そして往年で活躍した選手たちを振り返ります。こう見ると、最近の海外選手の話題性の小ささがいささか残念な気がしてならない。ピクシーもリティも活躍したJリーグ。日本も世界の一部です。

今月のこの一枚



テベス(マンU所属)
プレミアリーグのウエストハムとシェフィールド(現2部)間で契約上での問題があったが、両者和解で決着した。もとは契約違反ながらウエストハムがテベスを起用し続けたことに事を発していた。

近年来日選手（05～08年）



ファボン
(鹿島 07)
サンパウロ所属時には世界一を経験した。日本では怪我で思うような成績は残せなかった。



ボルジェス
(仙台 06)
スペイン移籍が噂されるも来日。チームが低迷する中、個人能力の高さでJ2得点王に輝く。

ロニ
(横浜FM 08→G大阪 08)
08年中に国内のクラブを渡歩く。かつては問題児として名を馳せていたチャンスメイカー。



クレーベル・サンターナ
(柏 05)
日本ではそれほどの活躍はできなかったが、日本を離れてからはスペインのクラブに所属している。



ALL TIME JLEAGUE PLAYERS



ジーコ
(鹿島 92-94)
Jリーグ黎明期を語る上では外せない大物。その功績はとてつもなく大きい。



ドゥンガ
(磐田 95-98)
現ブラジル代表監督。試合中でもチームメイトを説教するなど鬼軍曹っぷりが懐かしい。

エムボマ
(G大阪 97-98など)
"黒豹"と呼ばれたストライカー。日本から世界へと羽ばたいた珍しいケースの外国人選手。



名波
(磐田 95-99.00-06.08など)
昨年引退した生粋のレフティー。能力的には厳しいが思い入れのある人も多いはず。





『5』に慣れるためのトレーニング 編

頭文字D ARCADE STAGE 5

操作感覚が大幅に変わり、戸惑って上手くマシンを走らせられない状況に陥っていませんか？　今回はそんな状況から抜け出す方法をやさしいコースで解説。アタックできる土台を作ろう！

頭文字D ARCADE STAGE 5

■メーカー	：SEGA
■ジャンル	：レースゲーム
■操作方法	：ハンドル＋ギア＋ペダル×2
■発売日	：2009年3月（稼働中）
■使用基板	：LINDBERGH
■ネットワークシステム	：ALL.Net

基本編　スムーズなラインと切り込むタイミングを覚えよう

秋名湖　コーナーへの進入のタイミングを覚えよう



コーナーの進入でハンドルを一気に切り込んでから、素早く戻して脱出するという、前作で有効だった方法で走ると、簡単なはずのコーナーが曲がれない。また、前作ではアクセル全開が基本だったが、『5』はしっかり減速することが速く走ることへの足がかりとなる。初心者コースの秋名湖でも「減速のタイミングとライン取りが重要となるぞ。

アクセルオフの時間を長くしてみよう！

コーナーを速く抜けるには、タイヤに曲がる力と前へ進む力を両立させることが必要。

それを実現するには、速度超過やハンドルの切り過ぎは大きなマイナスになる。特に速度超過による壁との接触はロスが大きい。コーナーを曲がり切れないという場合は、アクセルオフの時間を長くしてみよう。マシンが安定して、ぶつからずに曲がり切れるはずだ。



急カーブはかなり早めに操作！

きついコーナーでは、グリップを失って横滑り状態になり、曲がれない状況になる。

だが横滑り状態でもトラクションをかけ続けると、横向き状態で前に進む力＝遠心力に耐える力になり、曲がる力を得られる。

その力が発生する、マシンが横向きになる状態でインに寄れるように、早めにハンドルを切り込むタイミングを見付けよう。



妙義　脱出するタイミングを覚えて切り返しに対応！



曲がる際に、ハンドルを切り込んで起こるステアリング抵抗＝減速になる。コーナーの数が増える上に、きついコーナーも多くなるこのコースでは、その減速がかなりの足かせになってくる。

この失速する部分をいかに抑えていくかが、速く走る上で重要になってくる。その方法を身に付けて確実にステップアップしよう！

カウンターを当てて脱出する

横滑りをさせて曲がるコーナーの脱出部分では、徐々にハンドルを戻して立ち上がることでマシンを安定させる。ここで早めにハンドルを逆に切り込むことで曲がる力をキャンセルし、ラインを膨らませる力と加速力を合体させ、脱出速度を上げていくようにする。

注意点は、進入時にラインが膨らむ分を先読みして強めに切り込む必要があること。



連続コーナーは素早く切り返す

コーナーが連続する部分では、いかにスムーズに切り返すかがポイントになってくる。

前作より回頭性が低くなっているので、早めに切り返さないと曲がり切れなくなる。

だが素早く切り返そうとすると、インを突こうとするあまり強めに切り込んでしまいがち。すると逆に回頭性を損なうので、ハンドルを切り込む量は最小限にしよう。



ウェット&ナイトレースはよりシビアな操作が必要

丁寧なアクセルワークで対応「ウェットコンディション」

バトルはいつもグッドコンディションで展開するとは限らない。雨で路面が濡れて、グリップ力が低下する状況でバトルする場合もある。路面が濡れていても、手前から長めにしっかりと減速すれば、ステアリングを大きく切らなくても曲がれるぞ。またコーナリング中はアクセルを一気に開けず、徐々に開けていくと最も速いドリフトが可能だ。



ライトに照らされない部分は暗記「ナイトレース」

マシンのヘッドライトを頼りに走るナイトレース。キツイコーナーでは見えてから反応しても間に合わないことが多い。コースを覚えて、コーナーがヘッドライトで照らし出されなくても切り込めるようにしよう。



きつめのコーナーでは、マシンが横滑りするために前方の視界が悪くなる。コーナーのきつさ、長さを覚えて、どのぐらいでカウンターを当てれば脱出ラインに乗るかを身体にたたき込もう。



脱出部分でカウンターを当てることでその先の流れを目視可能になる。さらにその先の流れを覚えておくことで、次の進入がスムーズになるぞ。

応用編 減速操作をプラスしてきついコーナーへ対応しよう！

八方ヶ原

しっかり減速して八方ヶ原にチャレンジ





早めに減速！ 操作は素早く！

応用編としてはかなりレベルが高いコース。きつく細かいコーナーへは、曲がる力を確保するライン取り、切り込むタイミングが重要になる。また速度超過の場合の調整は、素早い対応が必要となる。よりきついコーナーではブレーキも活用しよう。



攻略のポイントとなるのはコースの幅が狭い前半と後半の区間。この区間でライバルに追いつくためには、ミスは厳禁。コーナー進入、脱出時のミスは負けに直結するので注意して走ろう。

速く走るためには、コーナーのインを抜けていけることが絶対条件。それを狭いコースで可能にするには、早めに減速して膨らむ力を抑え、曲がる力を得てインへ切り込むこと。

これが実現できればライバルより先にインに進入し、抜くことが可能になるぞ！



減速してコーナーのインを突け！

中盤は進入速度に注意。減速が遅れてコーナーのインを突けないと、脱出時の加速が鈍くなる。

確実に減速を終えてから進入し、カウンターを当てて素早く加速体制に入ろう。



減速せずインに突っ込む手もあるが、曲がり切れても立ち上がり時に必ず失速する。



減速して進入するとマシンの挙動が安定するので、脱出時に加速しやすい。

コースが広いと、切り込んでからインまでの距離があるため、切り込むタイミングがつかみにくい。そんな場合は早めの減速を心掛けよう。そうするとラインを調整しやすいからだ。そして出口が見えてから少しずつアクセルを開ければ、速いドリフトになるぞ！



大澤ふみにゃよ、永遠に……



「大澤プロが店内対戦で3連勝できたらゴスロリ衣装のご褒美」との条件で始まり、ついに1周年、12回目を迎えた本公開取材も、今回で最終回。一足先に着てみたゴスロリ衣装の効果か、大澤プロはついに今まで隠していた（多分）本領を発揮！　まさかまさかの大団円が……！



セガネットワーク対戦麻雀 MJ4

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発　売　日：2008年2月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH

公式 HP：http://www.sega-mj.com/mj4/
Text：カイゼルちくわ 監修：日本プロ麻雀協会 ©SEGA



12回目にしてついに……!?



ギャラリーが見守る中、オーラス大逆転と点棒1本差のトップ防衛で、劇的な2連勝。このスター性こそ、プロの証！



強敵（とも）との決着

宿敵・セガ広報Y崎氏を迎えた第3戦、オーラスで海底ツモ牌から勝負に出た氏の捨て牌に、見事なロン！　見事な勝利で有終の美を飾りました。

オーラス海底（ハイテイ）ふみなプロ　セガ広報の偉い人たちの陰謀……いやご好意により、1年間続いたこの企画の主人公。今までの負けと着ぐるみは、最終回をより劇的にするための布石だったのか!?

photo: 永山 亘

一周年　No.108



大澤プロの戦いはまだ始まったばかり!!
to be continued?

DERBY OWNERS CLUB 2009 ride for the live

新たなシーズンが開幕！

愛馬とのコミュニケーションが楽しい『DOC』に新バージョンが登場。さまざまな面がパワーアップするぞ。

DERBY OWNERS CLUB 2009 ride for the live

■メーカー　：セガ
■ジャンル　：対戦型競走馬育成SLG
■操作方法　：3ボタン＋方向ボタン
■発売日　：2009年初夏予定
■使用基板：LINDBERGH BLUE
■ネットワークシステム：ALL.net

©SEGA　Text：うま部

レースにさまざまな新要素が！

『DOC2009』ではレースシーンがパワーアップ！　まず海外の競馬場である、アスコット、ロンシャンが追加。さらにスキルアップを体感できる新オーナーランクの導入も予定されているのだ。また、レースでは勝敗にかかわる要因が分かりやすくなるように、特殊効果が表示される。これで自身の騎乗戦略が正しいかどうかの判断が可能になったぞ。



ディープインパクトも挑戦した凱旋門賞が開催されるロンシャン競馬場。ブローニュの森の中にある、世界で1番美しいと評価される競馬場だ。



競馬発祥の地イギリス最大のレース、キングジョージ6世&クイーンエリザベスSが開催される競馬場。日本からはハーツクライが挑戦（3着）したコースだ。

一人用プレイが楽しめるぞ！

一人でじっくり育成、レースの練習が可能な一人用プレイモードが搭載！　OPEN～G I まですべてのグレードのレースが選べるうえ、愛馬の能力にマッチしたプレイヤーのゴーストデータと対戦できるG I レースも用意されているのだ。



一人用プレイでレース選択画面ですべてのグレードレースに挑戦！さまざまな距離、競馬場、芝orダートのレースに挑戦して、流れに適した騎乗ができるように練習をはじめよう。



パンダとうま2009　湯い真

プレ出走
また新しいシーズンが始まるのね



ゲー事典　愛馬の成長速度がアップ!：「DOC2009」では競走馬がより早く成長ピークに育成できるように変化。これにより、愛馬の能力がピークの状態が長くなったため、より活躍させることが可能だ。また、引退可能戦数が20戦から10戦に変更されている。代重ねによる能力ベースの強化がより手軽に楽しめるようになったぞ。

ダービーオーナーズクラブ

DOC九州最強決定戦!?

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0

楽市楽座杯　開催!!

楽市楽座

©SEGA

大会概要

■九州各地の楽市楽座９店舗にて予選会を実施。
各予選会通過者は楽市街道箱崎店にて開催される【決勝大会】に出場。
もちろん大会結果もアルカディア（No.111）にて掲載予定！　たくさんのご参加お待ちしてます。

ルール

・ＧⅠモードにて実施（予定）。
※大会ルール詳細は、店舗に設置してある大会詳細用紙をご確認ください。
※お電話での問い合わせも受け付けます。ただし状況により変更される場合がありますので、あらかじめご了承ください。

エントリー

・各店舗予選大会定員は16名です。
・エントリーは大会２週間～１週間前より実施。（各店舗により異なります）
・大会参加用紙の記入が必須ですので、お電話でのエントリーは受け付けできません。
・大会開始時間、エントリー最終受付時間は前もって対象の店舗にてご確認ください。
・当日は各店舗で指定している時間までに会場にお越しいただけない場合は、エントリーが取り消しになる場合がございます。





ネットワーク対戦のワールドレースとはまた一味違った、ライブでの真剣勝負にあなたの愛馬と挑んでみましょう。

スケジュール&店舗情報

予選会

4月12日（日）

●**楽市街道箱崎店（決勝出場枠2）**
福岡県福岡市東区箱崎5丁目1番8号3F　092-642-0761
●**楽市楽座210久留米店（決勝出場枠2）**
福岡県久留米市東合川2－2－1　0942-43-2100
●**楽市楽座くりえいと宗像店（決勝出場枠1）**
福岡県宗像市くりえいと1丁目4番4号　0940-35-6644

4月19日（日）

●**楽市楽座210トリアス店（決勝出場枠2）**
福岡県糟屋郡久山町大字山田990　092-976-3421
●**楽市楽座砂津店（決勝出場枠2）**
福岡県北九州市小倉北区砂津3丁目1－1ﾁｬﾁｬﾀｳﾝ小倉B棟3階　093-531-2236
●**楽市楽座熊本店（決勝出場枠2）**
熊本県熊本市十禅寺2丁目8番2号　食遊楽園内　096-322-6676

4月26日（日）

●**楽市街道くるめ店（決勝出場枠2）**
福岡県久留米市新合川二丁目7番10号　久留米ｱﾐｭｰｽﾞﾒﾝﾄﾋﾞﾙ内　0942-41-1450
●**楽市楽座黒崎店（決勝出場枠2）**
福岡県北九州市八幡西区桜ヶ丘町1番3号　093-621-4800
●**楽市楽座303佐賀大和店（決勝出場枠1）**
佐賀県佐賀市大和町尼寺2965番地　0952-62-8606

決勝大会

5月3日（日）



楽市街道箱崎店

※決勝大会への交通費は参加者負担となります。

株式会社 ワイドレジャー
■本　　社　〒838-0141 福岡県小郡市小郡2413-1
TEL：0942-72-7534 FAX：0942-73-2821
■東京事務所　〒105-0001 東京都港区虎ノ門１丁目4-3 KDX虎ノ門ビル5階
TEL: 03-3580-2871 FAX: 03-3580-2872

★楽市楽座・スペースタイム
25各店舗は随時メルマガ会員
募集中です♪

namco
http://www.namco.co.jp



大津 誠（おおつ まこと）
特別称号大会、いかがでしたか？こんな称号が欲しいなど、「拳道場」企画も募集してますよ。



板東 俊介（ばんどう しゅんすけ）
番長の名も浸透してきました♪ ゲーセンで声をかけてもらえれば、いつでも笑顔で応えるぜ～

真の称号を掴み取れ!!

月刊 ナムコ魂

Vol.4 魂

NAMCO DAMASHII

開幕！





闘劇'09

番長、闘劇予選出場!!決意表明！

いつか闘劇のあのレッドカーペットに立って叫びたい!!!それだけをずっと願っているぜ!!

鉄拳２から、もう10年以上鉄拳シリーズをプレイしている。最初は弱くて弱くて。トホホ。とにかく強い人とひたすら対戦して、動きを真似したり、何で負けたかを考えてみたり。実戦と反省を繰り返してきた。最初は関西圏での闘いが中心だったけど、鉄拳３の頃になると四国や東京まで遠征に行くことも増えたり、多くの人たちとの出会いが今の俺を形づくったと思う。かつて闘劇大会を２連覇して、俺に鉄拳を教えてくれた師匠の「仮面ショリダー」なんかは、今でも"エンジョイ鉄拳（笑）"と称して、仕事の傍らにプレイしているみたいだし、ゲームセンターで出来た交流の絆はとても深いものですよ、ホント！

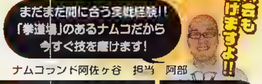
で、今年の闘劇09。もちろん予選大会から参加します!!ウチのチームは平八使い「ノブ」、ペク使い「miya」と俺。２人とは、一度はチームを組んで大会に出場したかった友人でありライバル。最強の布陣で予選突破を目指すのでヨロシク！過去には色々な主催者が全国大会的な事を開いていたので、実は本当の意味での全国トップというのは曖昧だったけれど、現在は「闘劇」が全国トップの称号を得られる場所になり、対戦ゲームのプレイヤーにとって、世界一目指す目標になっていると思います。鉄拳最強を目指して、今後も人との交流をエンジョイ（笑）しつつ、ゲーム自体も楽しみながら、みんなと切磋琢磨してプレイしていきたいと考えています！行くぞレッドカーペット!!先ずは予選突破ダァーッ!!

WANTED!

（鉄拳番長）じゃくらぁ～・miya・ノブが
鉄拳番長チーム結成！

世界一決定戦がスタート!!
闘劇'09予選大会in 拳道場 KOBUSIDOUO リスト！

拳道場　検索



ナムコランド阿佐ヶ谷　担当　阿部

エリア	都道府県	店舗名	住所	電話番号	担当者	鉄拳予選	備考
	宮城県	ナムコランド仙台クリスロード店	仙台市青葉区中央2-5-5 三経60ビルB1～2F	022-722-5820	瀬口	TK6BR 5/30(土)	
	福島県	プラボいわき店	いわき市平塩字古川21	0246-22-4636	菅原	TK6BR 6/28(日)	VF5/23(土)
関東	茨城県	ナムコランドイーアスつくば店	つくば市研究学園C-50-1 イーアスつくば2階	029-868-7460	角田	TK6BR 4/11(土)	
関東	栃木県	プラボ宇都宮店	宇都宮市簗瀬町1606-1 P&Dビル	028-638-5011	金井	TK6BR 5/17(日)	
関東	埼玉県	ワンダーシティ与野	さいたま市中央区本町西3-8-10	048-855-1131	山内	TK6BR 4/19(日)	
関東	埼玉県	ナムコランド越谷店	越谷市谷中町2-55-2 ナムコランド越谷店 1階	048-960-2021	内藤	TK6BR 6/20(土)	
関東	埼玉県	熊谷ナムコランド	熊谷市銀座2-97 CARPA内1階	048-527-3675	大井	TK6BR 5/6(水祝)	
関東	千葉県	ナムコランド幕張店	千葉市花見川区幕張町2-7701	043-273-3071	松井	TK6BR 5/24(日)	
関東	東京都	ナムコランド王子店	北区王子1-4-1 サンスクエア2F	03-5959-9830	斉藤	TK6BR 3/29(日)	
関東	東京都	ナムコランド渋谷店	渋谷区道玄坂2-29-11 4階	03-5428-4550	永田	TK6BR 5/6(水祝)	
関東	東京都	プラボ中野店	中野区中野5-52-15 ブロードウェイ別館	03-5380-5442	小澤	TK6BR 4/12(日)	SF4/26(日)
関東	東京都	ナムコランド阿佐ヶ谷店	杉並区阿佐谷北2-13-2 阿佐ヶ谷北口駅前ビル1F・2F	03-3223-3765	阿部	TK6BR 4/11(土)	
関東	東京都	プラボ荻窪店	杉並区上荻1-13-10 3F	03-3392-7657	福島	TK6BR 4/4 (土)	
関東	東京都	プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB2F	03-3943-6735	佐野	TK6BR 5/17(日)	
関東	神奈川県	プレイシティキャロット伊勢佐木町	横浜市中区伊勢佐木町3-95	045-252-1164	市原	TK6BR 6/28(日)	SF6/20(土) VF5/5(火)
中部	山梨県	ナムコランドリバーシティ店	中央市山之神1122 オギノリバーシティ店内	055-273-8977	大塚	TK6BR 5/30(土)	
中部	長野県	プラボ長野店	長野市若里7-8-12	026-227-1030	酒井	TK6BR 4/19(日)	
中部	愛知県	ワンダーシティ名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭2-4-14	052-683-8765	西田	TK6BR 5/31(日)	VF4/26(日)
	大阪府	ナムコランドすみのえ店	大阪市住之江区泉1-1-82 マグスミノエ1F	06-6682-6856	川崎	TK6BR 5/16(土)	
	岡山県	ナムコランド水島店	倉敷市東塚1-312-1	086-456-0202	西田	TK6BR 4/19(日)	
	福岡県	ワンダーパーク博多	福岡市博多区博多駅中央街2-1 福岡交通センタービル7F	092-434-3721	大塚	TK6BR 4/25(土)	SF6/20(土) [illegible]
	熊本県	ワンダーシティ南熊本店	熊本県熊本市九品寺6-9-1	096-375-1131	松村	TK6BR 5/16(土)	SF5/2(土) VF6/20(土)
	大分県	ナムコランドドッとあーるZONE大分店	大分市大字宮崎字スカワ696-1 ドッとあーるZONE大分店内	097-567-5576	澤	TK6BR 4/11(土)	
	宮崎県	ナムコランド日向店	日向市日知屋14798-1 ハイパーモールメルクス日向1F	0982-55-8037	原田	TK6BR 5/9 (土)	

闘劇'09では、予選開催店舗が多いタイトルでは同一ブロック内で、本戦参加者を決めるためのブロック決勝が行われます 各ブロック、ブロック決勝がが行われるエリアについては闘劇'09オフィシャルホームページ http://www.tougeki.com/ にてご確認ください。TK6BR=鉄拳6 BLOODLINE REBELLION / SF=STREET FIGHTER IV / VF=VirtuaFighter5R / GG=GUILTY GEAR XX



判藤格闘記

～プレイヤーネーム じゃくらぁ～



なんと！番長の証というべき称号が完成したぞ！ありがとう！！街でこの称号を見つけたら、迷わず対戦よろしくしくだぜ。いや本気で。

鉄拳番長

今月はナムコランド仙台クリスロード店！

人生２度目の仙台上陸。以前もここで沢山のプレイヤーと戦った。だが今回からは「鉄拳番長」の看板を引っさげての突入だだだ!!!

◆突入！仙台絶対防衛ライン!!

そう、今回は前号でお伝えした拳道場の「特別称号争奪イベント」そして「番長来店イベント(番長大会)」のダブル開催だったぜ！綺麗な女性プレイヤーも参戦してくれたので、鉄拳番長の名にかけてここは絶対に負けられないな、うん。

先ずは「番長大会」から。ランダム２ON２を特別開催。なんと各地からの遠征組もいたらしく、色々な人たちとの交流をはかるチャンスになった！後半の「特別称号大会」前にかるーくウォーミングアップ！と思っいきや、いきなりの強豪登場。巌流使いの「よしづき」さんの二択攻撃の前に、ついに段位が「羅刹」・・・って前号より下がってるやないか～い(笑)…ううう。なんともレベルが高い。



◀巌流使い「よしづき」さん。今大会の仙台"裏"番長。



ポール使いの「■都」さん九州の彼が仙台に!!

エディの「かきゅん」さん 驚愕の超反応で魅せた！

エントリーしてくれたツワモノ達▼





そして後半に移り「特別称号大会」は、級段位の人から赤段位の人まで参戦してくれて、合計30名がエントリーしてくれたぞ。見学者を含めると40～50名くらいの人々が集まってくれて感謝の男泣き。仙台大好き♪

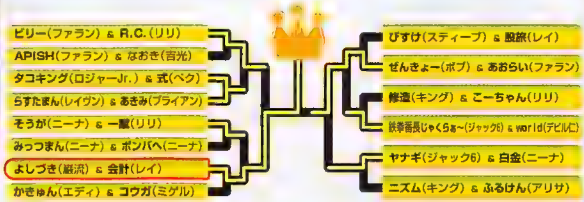
◆特別称号大会「勇猛果敢」争奪 ランダム２ON２!

"鉄拳番長"の称号を受けた判藤と組んだのは、デビル仁「World」さん。１回戦は応援だけして突破できた♪２回戦では鉄拳番長判藤VS「ゼンキョー」さん。フルセットの末、判藤が敗退しそのまま２回戦負け‥すまない・・・「World」さん。

なんと３位には知る人ぞ知る、かの女性プレイヤー「白金」さんをメンバーにした「ヤナギ」＆「白金」ペアが入賞。

そして優勝は!!…前半の「番長大会」で輝いた「よしづき」(巌流)＆「会計」(レイ)ペア！ナムコオリジナル「特別称号"勇猛果敢"」を見事にゲットしたぞ。おめでとう！

そして！番長ロードはまだまだ続く!! ひとまず「夜叉」から…。



◀優勝の「会計」(レイ)＆「よしづき」(巌流)ペア!!ごっつあんです!!

鉄拳番長 判藤の現在値 段位：夜叉 1416勝1022敗 次までに無双を！

ナムコランド仙台クリスロード店

宮城県仙台市青葉区中央2-5-5
三経60ビル 地下1階～2階
TEL：022-722-5820
営業時間 11:00～23:45(平日)
10:00～23:45(土・日・祝日)



クリスロード店スタッフ 内田より



3月7日特別称号大会へ大勢のご参加ありがとうございました♪ ＪＲ仙台駅から徒歩６分、対戦台４セット３本先取制でお待ちしております＼(^0^)／

闘劇09予選も、5月30日(土)に決定しました！

当店の代表チームが本大会に出場できるように、店内もより一層盛り上げていきます!

のりこめー

4月4日(土)福岡県 ワンダーパーク博多店

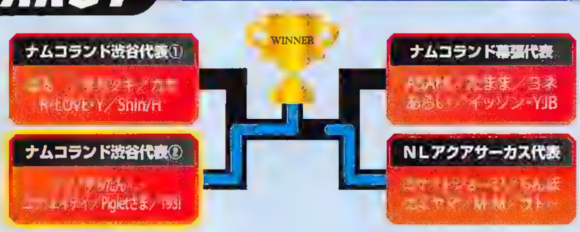
店舗イベント速報 inナムコランド渋谷 2.28 TOKYO WARS! ～機動戦士ガンダム 戦場の絆～

News flash

決勝ラウンドは渋谷vs千葉

2月28日、ナムコランド渋谷店にて「**機動戦士ガンダム 戦場の絆 TOKYO WARS**」を開催。関東近郊のナムコ店舗予選を勝ち抜いた強豪11チームによる決勝大会となった。前半は4グループに分かれた総当りのリーグ戦。これを制した、渋谷店①、渋谷店②、幕張店、アクアサーカス店代表のチームが決勝トーナメントへ進んだ。優勝候補の渋谷①に予選でのリベンジを果たした渋谷②が決勝へ。対するは初参加で勝ち進んだ強豪幕張店代表を破ったアクアサーカス店代表チーム。渋谷vs千葉で迎えた決勝戦、ライバルチームを倒し勢いに勝る渋谷代表②が勝利し、栄冠に輝きました!!





渋谷②チームが、首都圏制覇！

◀見事優勝を手にした、ジン／ずらたん・。・／ユウ・エイチ Pigletさま／193! おめでとう!!

ご意見募集中！

読者の皆様よりご意見を募集しています。本誌巻末のアンケートハガキ(切手不要)か官製ハガキにてお送りください。
あて先 〒102-8790 東京都千代田区三番町6-1アルカディア編集部「月刊ナムコ魂」係

アルカディア

ebten エビテン ゲーム系グッズ通販専門店!

今月の読者割引番号コード 843622

読者割引対象商品

※画像はイメージです



裏　表

●GAMEST Generation 確かみてみろTシャツ

商品コード　033002

販売価格　**2,100**円[税込]

誤植Tシャツ第二弾、今度はあの決めセリフが登場だ。前回の猛者Tに引き続き、サイズバリエーション、カラーバリエーションは5種類ずつ用意したので、お好きなものをチョイス可能だ。今回も期間限定予約販売となる。予約締切は5月6日（水）で、商品のお届けは5月下旬を予定している。キミの覚悟を確かみてみろ！

ゲーメスト世代は確かみてみろ!



■サイズ：S／M／L／LL／LLL

■カラー：ブラック／ネイビー／ホワイト／イエロー／ミックスグレー

追加リフィール予約開始!



※画像はイメージです。

悠久の車輪～Eternal Wheel～公式バインダーの追加リフィルの制作が決定した。3rdエクスパンションと4thエクスパンションを収納できるリフィルポケットと、仕切りボード、区分カード、そして今回もタケシマサトシ先生の描き下ろしPRカードのカサンドラがセットになっている。前回同様、このカードでもオリジナルシナリオをプレイすることが可能。少数限定生産で、6月中旬の発売を予定しているぞ。気になるひとは、早速予約をしてほしい！

●公式キャリーバインダー 悠久の車輪 追加リフィル

商品コード　033001

販売価格　**3,150**円[税込]

手ぶらでゲーセンに出掛けよう!

好評だった腰から太ももにかけて装着できるレッグポーチが再販される。対戦時や混雑時に荷物の心配をすることなく集中できるし、デッキケース＋財布で出掛けることで、身軽にプレイできるだろう。





■カラー：ワイン

■カラー：カーキ

■カラー：シルバー

■カラー：スモークブラック

●DEVICE マスター 2way レッグポーチ

商品コード　033003　読者割引対象商品

販売価格　**5,040**円[税込]

このはぬいぐるみ見参!



本誌とムービックの共同企画第二弾、このはぬいぐるみが、大どんでん返しのマーリン付きで登場する！　商品のお届けは5月下旬を予定しているので、予約はお早めにね。

●このは・変わり身ぬいぐるみ(制服バージョン)

商品コード　033004　読者割引対象商品

販売価格　**4,515**円[税込]

※画像はサンプルイメージです。製品向上のため、微妙な変更などが加わる可能性がありますこと、ご了承ください。

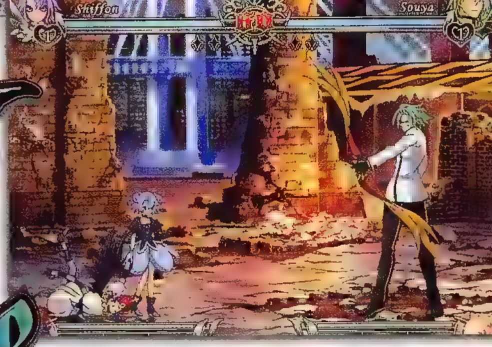
ついに最後の契約者が判明

全14名の契約者、最後の一人の設定が判明！ 今回は出演者インタビューに加え、全声優リストも公開するぞ。

Text:カイゼルちくわ

デモンブライド
■メーカー ：エクサム
■ジャンル ：2D対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日 ：2009年予定
■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）

Daemon Bride デモンブライド



狂気と踊る謎多き少女

悪魔レヴィアタンと契約し、相手を「おもちゃ」にして遊ぶ謎の少女、しふぉん。なぜ大事変以前の記憶が失われたのか、その記憶が戻ったときに何が起こるのか、物語の面で非常に気になる存在だ。

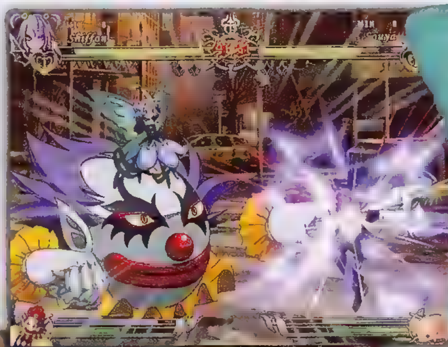
画面写真では、格ゲーの常識を覆す巨体から繰り出す、レヴィアタンの攻撃が印象的。しふぉん自身は手を出さないのだろうか？

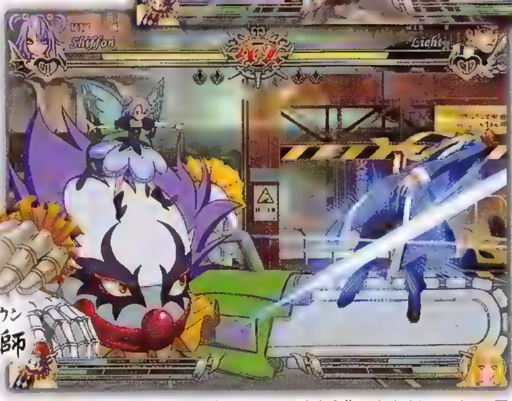
「イーヒヒー、アーソボアーソボーォ」



ココロねじれた道化師（マッドクラウン）
レヴィアタン

人形のような姿をした悪魔。
しふぉんとはいつも一緒にいるトモダチ。





巨大なレヴィアタンの頭上から指示を出すしふぉん。下写真のチェーンソーは、ズームイン時とはいえ画面端まで届いている。その攻撃範囲から逃げられるのだろうか!?

「ねえねえ遊ぼうよ！しふぉんのおもちゃになって？」



狂気と凶器と失くした記憶（ルナティック・アムネイジア）
しふぉん
Shiffon

スラム街の一部で有名な少女。
人形と遊びたくてレヴィアタンと契約した。
東京大事変以前の事はまったく覚えていない。
（CV:加藤 英美里）

収録後の声優さんを直撃！ PART 7
出演声優コメント集

ボイス収録現場で、声優さんに直撃取材！ 各キャラを演じた感想をその場で伺いました。



しふぉん
ルシフェル役 **加藤 英美里さん**

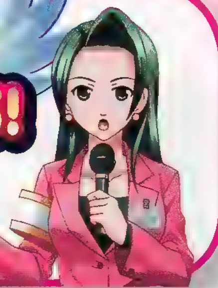
ゲームはすごくプレイしていて、格闘ゲームも昔は親指にマメができるほどやっていたこともあるんですが、格闘ゲームの収録はほとんどやったことが無いんです（笑）。その中で難しいと思ったのが、攻撃のセリフで強弱の違いを付ける部分ですね。同じセリフの中で違いを出すのは、すごく大変でした。演じやすかったのはしふぉんの方ですけど、ルシフェルはやっていて新鮮だなと感じましたね。これまで、上から目線のキャラクターってほぼやったことが無いんですよ。特に、負けたときのうつセリフが印象的でしたね。何か、これをいわれたら「すみません！ 頑張ります！」となるような、怪しいセリフだなと（笑）。今回演じさせていただいた二人は対照的なので、お姉さん好きな方にはぜひルシフェルを。Mっ子な人には結構いいような気がします。Sな人はやめた方がいいかもしれませんが（笑）。しふぉんの方は「子供」な部分を出したつもりなので、純粋に遊びを楽しむ子供を生温かく見守っていただけるような男性には、ぜひしふぉんを！（笑）

全キャラクターのCVを再確認！

全員が出そろったところで、全契約者とブライドの担当声優を全公開！ ブライドの中には担当声優が初公開のものもあり、意外なキャストに驚く人も多いのでは!?

契約者名	声優名	ブライド名	声優名
皇 久遠	宮野 真守	ミカエル	能登 麻美子
[illegible]	伊藤 健太郎	サリエル	小山 力也
帷 乃亜	齋藤 彩夏	ガブリエル	佐藤 利奈
[illegible]	小野 大輔	ハニエル	齋藤 彩夏
三月原 結 エメリア	佐藤 利奈	メタトロン	遠藤 大輔
[illegible]	花澤 香菜	[illegible]	小野 大輔
橘 蒼矢	中村 悠一	ラファエル	佐藤 利奈
[illegible]	谷山 紀章	ルシフェル	加藤 英美里
ドーン	小山 力也	マモン	吉野 裕行
[illegible]	能登 麻美子	アスモデウス	中村 悠一
イヴ	渕上 舞	ベルゼブブ	遠藤 大輔
タスク	吉野 裕行	アスタロト	渕上 舞
ぺこ丸	遠藤 大輔	サタン	伊藤 健太郎
しふぉん	加藤 英美里	レヴィアタン	遠藤 大輔

すっごい!!? アルカナSIGNALS!



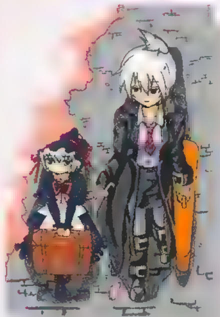
春ですがまだまだ新人に現場は譲りません、兵藤です！　今月はアーケード以外のメディア展開で、数々の新情報が届いております。

エクサム公認!! 今月のぴろりん♪占い

今日最初の「ぴろりん♪」はたれの声？　コイン投入時の効果音で新生活を占う(?)このコーナー、冴姫さんの声なら、今日のあなたは知らず知らず人に厳しく当たりそう。考え過ぎずに笑顔で接しましょう。ラッキーアイテムはヘアバンド。男性なら黄色いアイテムを。

春の花以上に投稿満開！ アルカナGALLERYS!

たくさんの投稿でご支援いただいております当コーナーですが、次回からは本誌の「A-Fro」内へ移転になります。場所は変われど、今後も変わらぬご愛顧を！



（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆姉妹説がささやかれるお二人。もし事実なら、ぜひこのように幸せになってください！



（東京都　青木隆司君）
☆人気、使用率共に今なお高い犬若姉妹。ある意味すでに小犬丸を越えているかも!?



（埼玉県　B級噛ませ犬君）
☆東京の治安を陰から支える、春日一門当代。お役目中にもにじみ出る、この奥ゆかしさはさすが！



（東京都　上原キノ君）
☆聖女の皆さんの、華麗に空を舞う姿！って、このはさん急降下してませんか!?（汗）



（愛知県　御影道行君）
☆あかねさんに生足対抗馬登場!?　検証するなら、ドロシーさんのエンディングを要確認！

コミック版第2巻、好評発売中！

エクサム自ら原作を務め、葉生田采丸先生がカッコ可愛く描くコミック版、『ARCANAHEART アルカナハート』の単行本第2巻が発売中です！

この巻でついに、『1』に沿った物語が完結。気になる後日談も描き下ろしで収録しています！　ぜひご購読を！



角川コミックス・エースより、税込630円で好評発売中。本屋でお探しの際には、この表紙が目印！



今回はクライマックスシーンの一部を、特別に公開。『1』の「東京事変」のエピソードを描く物語がいよいよ完結する、ファン必読の最終巻です！

ぬいぐるみ第2弾にうれしいギミックが!?

先月お伝えした通り、ぬいぐるみ化第2弾はこのはさんに決定したのですが……、な、何と！　マーリンさんもその奮闘を称え、"変わり身の術用衣装"として復活することに！　エクサムさん公認のぬいぐるみオリジナル設定です！　マーリンさんファンにもうれしい、素晴らしい商品になりそうです！



このはさん＆マーリンさんのお二人(?)が、一度にもふもふできてしまうこのお得感！　このはさんの誕生日である6月18日発売です！

このはさんに被せれば、マーリンさんぬいぐるみに変わり身します！　P88のアルカディ屋にて、ぜひご予約を！

このは・変わり身の術ぬいぐるみ（制服バージョン）
価格：4,515円（税込）
発売日：2009年6月18日予定

PS2版『すごカナ2』いよいよ発売！

ファンの皆さんが首を長くしてお待ちのPS2版『すごカナ2』の発売日が、目の前まで迫ってまいりました！　ご確認の上、予約特典のドラマCDが欲しい方は至急、お店にてご予約を！

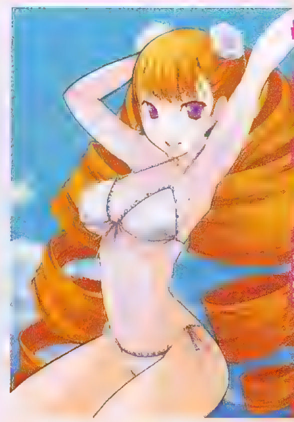
フルボイス化された大ボリュームの会話シーンでは、聖女の皆さんの魅力を存分に堪能できます。ギャラリーモードも大満足間違い無し！　P129のプレイインプレッションもご参照下さい。

全編フルボイス！



全会話に声優さんの熱演が！　私、兵藤もフルボイスですので、スキップしないでください！

ギャラリーモードも充実！

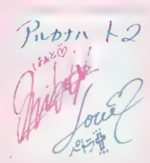


こちらの曽我部修司先生をはじめとする、人気作家の皆さんのゲストイラストを多数収録！

すっごい！アルカナハート2
ハード：PlayStation 2
発売元：AQインタラクティブ
価格：6,090円（税込）
発売日：2009年4月9日予定

発売記念の大プレゼント！

PS2版の発売を記念して、はぁと役・高橋美佳子さんとペトラ役・井上麻里奈さんのサイン色紙2枚、アーケード版『アルカナ2』声優サイン入りポスター（アンジェリア以外の全キャラクター版、『2』の新キャラクター＆はぁと版、各1枚）、そして『すごカナ2』ソフト2本を読者プレゼントとしていただきました！　応募要項の詳細はP142にて！



『2』の主人公二人を担当された声優さんのサイン色紙。激レアです！

すっごい! ひみつメモ　上記でもお伝えしておりますが、次回から当ページでのイラスト投稿の紹介はお休みとなります。イラストコーナーは本誌の総合読者投稿コーナー「A-Fro」の方に引き継がれますので、今後は「A-Fro」のあて先へ熱意と聖霊力に満ちたご投稿を！　『アルカナ』新情報につきましては、今後も入り次第当方でお伝えして参りますので、今後もご愛顧よろしくお願い致します！

タツカプ HEROESカフェ

説明しよう。来月からA-Froへの引越しが決定した今回は、イラストスペシャルでお送りするのであった。

移転しまスペシャル

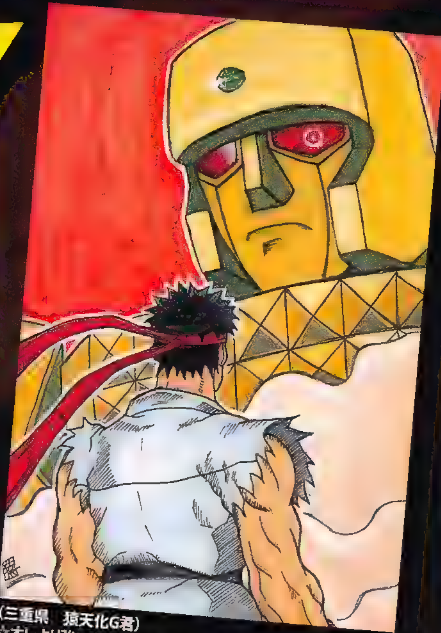
タツカスマンガ喫茶



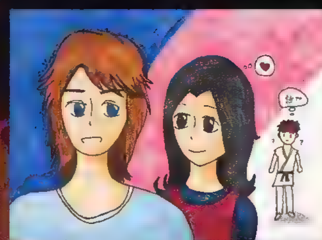
（大阪府　作左君）
☆気だるい午後、唐突に送り込まれたキラーパス。ケンコバっぽく読むとまた違った趣がありんす。



（群馬県　岡田逸花さん）
☆春の風に乗ってやってきた魅惑の女王様。お望みとあらば、[illegible]! あらほらさっさ〜。



（三重県　猿天化G君）
☆オレより強いヤツに会いに行くの旅。その相手は、てっけーライターにまで及んだのであった!



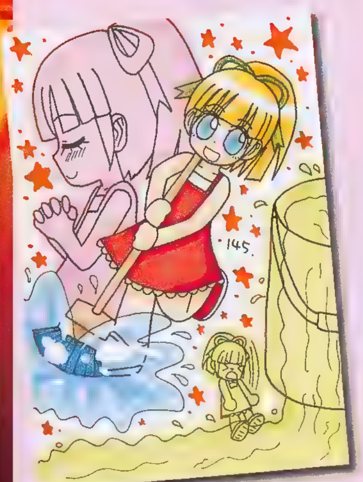
（神奈川県　ガイアースゆっくさん）
☆素顔でいれば、プライベートで格闘家に襲われる心配もナッシン!

ロールちゃんのお手伝い日記

今日も元気に右往左往!
ロールちゃんのお手伝いは、いつでもどこでも全力疾走っ☆



（東京都　よしみ君）
☆このまま主人公の家のお隣の玄関先で掃いていてもまるで違和感はあるまいて!



（千葉県　ひよこさん）
☆攻撃じゃないんです、かんばってるだけなんです!　あと、ちょっとひとやすみしてみたりネ。



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆立てばひまわり、座れば紫陽花。お掃除すればホウキの向こうに虹の花!



（広島県　文月裕さん）
☆バツが使える!?　という反響も多かった本作。個人的に、次回作でゲトコーのエッジさんを希望!（笑）



（愛知県　御影道行君）
☆むむ、なにやら違和感があるようでない気がする。タツカプマジック!



（福岡県　赤松セリ。さん）
☆カプコンヒロイン大集合。こりゃローテーションで組んでいくしかっ!

A-Froへ移転

ここで皆様へお知らせ。来月より「タツカプ HEROES カフェ」はA-Froへお引越しとなります。もちろん投稿は引き続き募集中!　今後ともヨロシクなのです☆

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

Arcadia Frontiers

冬とかいう季節はもはやとっくに過ぎ去り、世間は今まさにHARU一色！　そんな喜びと命の息吹に満ち満ちたこの季節。アーケードゲームのよもやま投稿をいただき紹介する当方「A-Fro」にも、いつにも増して数多くの春色投稿をいただいております！　投稿してくださった皆さまへの感謝を込めつつ、今月もバラエティー豊かにお届けして参りましょう！

カイゼルちくわ:92-93(桜吹雪特集)、94(CMYK)／田渕健康:95-96(解放区)、100-101(大瀑布)／げっつ☆先生:97-99(グレースケール)

今月の一番搾り！

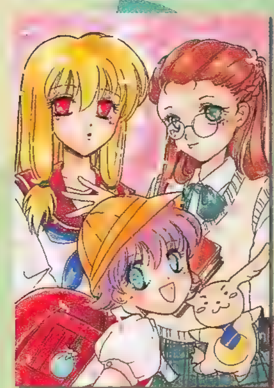


（兵庫県　アルルハイジさん）

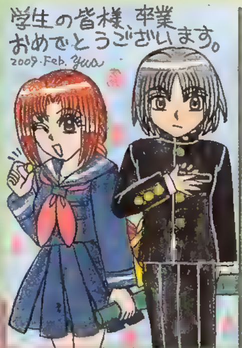
新学期・新社会の不安を×16撃破

桜吹雪応援DAN

今月のA-Froは、新生活と春の日々の特集から開始！　新生活に臨む皆さんの心に、応援ウェーブを送るのさ！



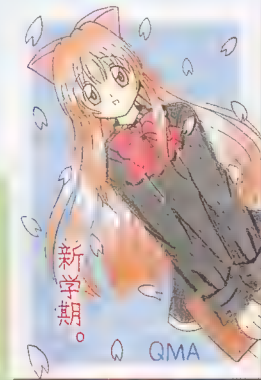
（岐阜県　星悠貴さん）
☆三者三様の新学年がスタート！ひそかにジャンプーさんは社会人!?



（長野県　美倖ゆうあさん）
☆卒業は新たな生活への第一歩！第二ボタンは青春の証なのですよ。



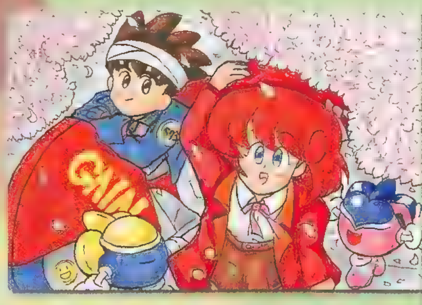
（島根県　そぼろビシャモン君）
Ⓗ花吹雪に乗るかのように跳躍！新たなステップを踏み出す季節です。



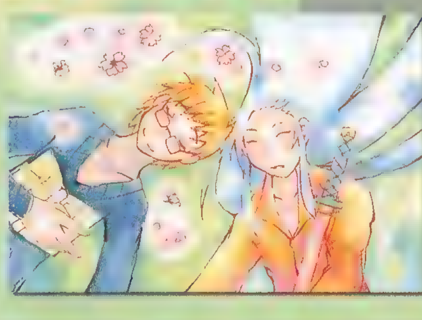
（神奈川県　睦姫さん）
Ⓗ『VI』稼動でリアル新学期！気分一新して学園生活へ！



（北海道　関ぷちさん）
Ⓗ満開の桜、さわやかに舞い散る絶景。桃色に金髪はよく映えるというこの事実！



（奈良県　てつみん君）
☆下から見上げる桜もまた格別。ベルとか中から落ちて来そうな迫力が……（違）。

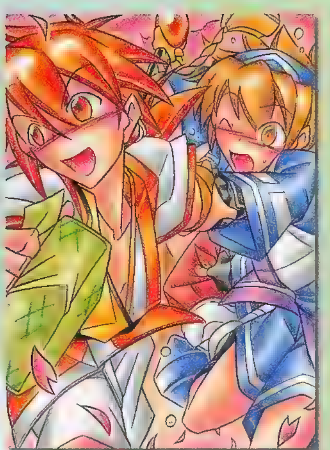


（広島県　温井川天祐さん）
☆4月はこの二人の誕生月！この月ばかりは、兄弟そろって和み気味？



（鹿児島県　さりぴさん）
Ⓗ名月と共に見下ろす桜というのも、また斬新。花弁の間に行き交う人波、そこに何が見えるやら……？

A・Fro回覧板　ここで毎度のA-Froの秘密暴露のお時間です。掲載作品にAマークが付いた方には、A-Fro特製図書カードをお贈りしております！　それと、作品に寄せられたコメントの頭のⒽマークは、その投稿者の方がHPをお持ちという証。本誌WEBサイトの「投稿者リンク」コーナーにリンクを掲載しておりますゆえ、HPも今すぐチェックするよろし！　http://arcadiamagazine.com/



（東京都　良月君）
☆早く行かないとお花見の席が！関丸君もこんな日には元気満点!?



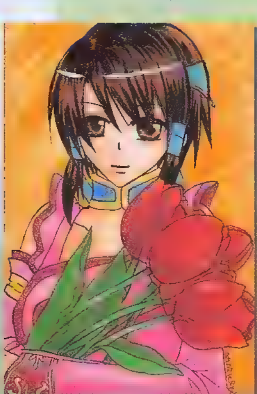
（東京都　上原キノ君）
H 豪華な桜もいいけど、たまには、ふと感じる春もまた、風流かと。



（福岡県　皐月トミィさん）
☆見回り中ではありますが……。剣士の心も華やぐ桜日和。



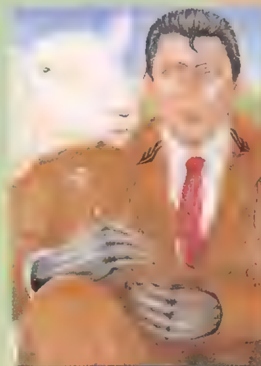
（愛知県　グリアイ☆リカさん）
H やはりこの時期、投稿一番人気はさくら嬢でした。このフレッシュな雰囲気、いつまでも不変なのです！



（富山県　流火季月さん）
☆シャンファ嬢より季節の花をば。あえて桜を外すあたりが技ありですな！



（青森県　水玉うるるさん）
☆野に咲く花に、包まれるかのよう!?陽気もあれば、最高のお布団ですね。



（茨城県　ボルシチさん）
☆小枝にも満ちる、春ならではの雅。羊さんにはご馳走のようですな（笑）。



（埼玉県　きゅうさん）
☆最後は『PM』2Pカラー祭で締め！11周年目も祝っていきまっしょい。

春の新作・発表作プチ特集

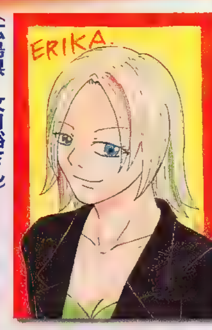
新作戦隊 要チェックジャー

春から夏にかけての新作ラッシュはほぼ見えてきた！　というワケで、稼動したばかりの最新作や、ついに姿を現した発表作に関係する投稿をばピックアップじゃい!!



（栃木県　可九田サブローQ君）
☆いよいよ新作、クランクイン。みんなで名画を作り上げようー！

『PM17』好評稼働中！

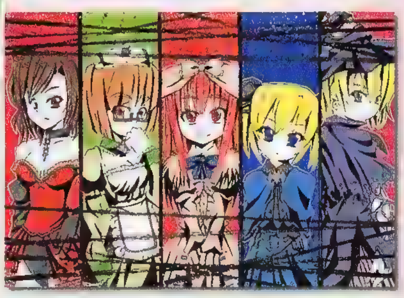


（広島県　文月裕さん）
☆早くも新キャラ投稿いただきました。お気に入り曲探しもお早めに！

『デススマイルズII』ついに発表!!



（千葉県　UNDO君）
H ちょっとおっとりした彼女ですが……。使う力は、迫力と威力満点の業炎！

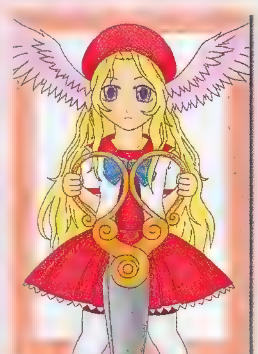


（愛知県　十六夜月華君）
☆ずらりとそろった、黒服の5名。『II』での登場の有無が気になりますな！

続報待ちの新作も！



（東京都　有葉貴重君）
☆早くも新コンビ結成ッ!?『センコロ』新時代は近し！



（宮城県　銀漢君）
☆『デモプラ』より、にいな嬢。妹属性で、すでに人気高!?

A・Fro回覧板 ども。AOUショーでは新キャラに気をとられ、『デススマII』のウィンディアの年齢をチェックしそこねたちくわです。これで時代設定がその場で分かったはずなのにッ!!（悶々）と、新作情報で一喜一憂するのはこの季節ならでは。当「A-Fro」でも新作関連のイラストや、プレイインプレッションの文章投稿などを、首を月まで届けとばかりに長くしてお待ちしております！

通常イラストも大盛況です! アフロCMYK

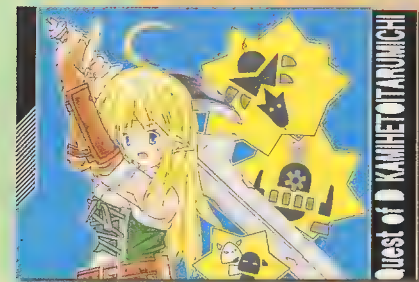
春の新生活特集に続き、徒然なる通常カラーイラストの祭典「アフロCMYK」の始まりです。アーケード作品なら新作旧作問わず、カラーのイラストはこちらへ! 個別タイトルやコーナーの応援投稿や、新コーナー案は右の「アフリバ」あてで!



（三重県　猿天化G君）
☆『VF5R』より『二人の翁（おきな）。ハガキ裏には老人コーナー設立希望と!?



（岩手県　せつそん君）
家庭用の『GDV3』より、名曲をお届け。ぜひムービーで、癒されていただきたい一曲。



（三重県　チョモ君）
☆いまだ超難度の『神へと至る道』。この道を極めるまでは終われない!



（熊本県　アクティオン君）
☆今回も大人気の三人娘! もはや『ⅡDX』の看板娘!?



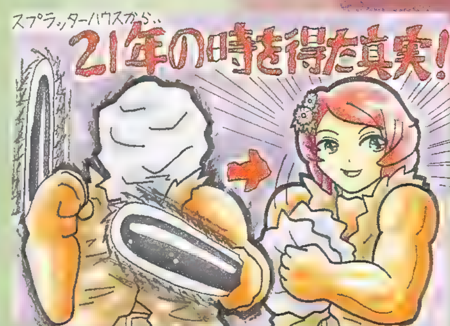
（福岡県　ありあさん）
☆聖なる場でも、不遜のままに。これが薔薇の娘の輝き方!



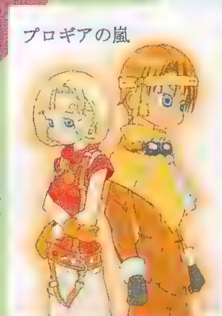
（兵庫県　Qさん）
☆技のキレと可憐さは『BR』でも変わりなし! PSP版以降の、巌竜との関係の方はいかに!?



（宮城県　惟音さん）
☆僕らのパラさんが大ピンチ!? 丸ければ肉マンですか、タオさん。



（神奈川県　茶草君）
☆スプ家3面ボス・ピギーマンの正体が判明!? 相手は青服＆ショットガン装備のブライアンで。



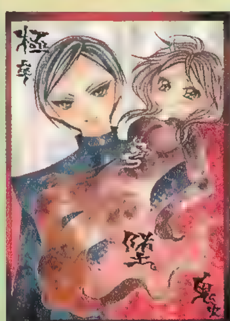
（茨城県　mikoko君）
☆『プロギア』は今年で8周年。二人の進展は……まだなさそう?



（大阪府　Gu-chi君＆xuexueさん）
『ソウルキャリバーⅣ』の闇勢力代表! AC版発売をイヴィルスパームで祈願!?



（石川県　チーパオさん）
（R）孫尚香と春麗が衣装交換!? 強さは変わらないと思われます!



（北海道　包帯rmxさん）
☆甘い眼差しの極卒君もまた麗しい! 擬人化鬼・BEはわりといい子?

電光 まだまだ進撃中 アカツキ技研

今なおA-Froで人気の『アカツキ電光戦記』。お陰さまでまたコーナー枠を取れたこの喜びに散華ェ!!



（長野県　セドリック大権さん）
☆実はPC版には無いカラーとのこと。ネギを振ってこそペルフェクティなのかッ!?



（東京都　大沼由実さん）
☆アルカデ大賞でも5位入賞! 完全者は人気も完全なのです。



（青森県　五森セキさん）
☆最後は幻想的なミュカレの切り絵で締めで。ひそかに今回はミュカ＆ペル特集でしたアーイ。

A・Fro回覧板 今回もこっそり帰ってきた『アカツキ技研』。このように不定期で開催する個別タイトル応援コーナーの場合、「アフリバ」ではなく「アフロCMYK」で掲載となることも多いのです。ではどっちあてに送ればいいのか……答えは「どっちでもOK」! しっかり担当軍団が作品を見つけ次第、コーナーを開催する方へと護送いたします。あて先は多少ファジーでも大丈夫なんです、ハイ。

A-Fro リバレーションズ 解放区

こだわりこそ良き個性！

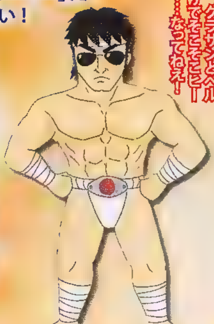
人間として生まれたからには、自分だけのこだわりを貫きたいもの。そんなユーたちのマニア魂を真っ正面からがっぷり四つに受け止めるのが当コーナー「A-Fro解放区」！　ゲーム個別の特集コーナーまで、今月も特濃エキスをぎゅぎゅっと凝縮！　ここだけの話ですが、実は次号からはリニューアル予定！　お楽しみに。

アフロDEモード　今月のお題は"スーパーヒーロー"！

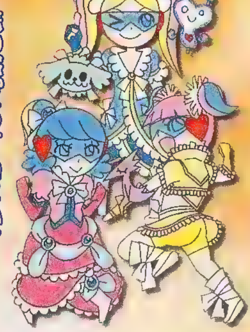
毎回決められたテーマに沿って、アーケードゲームキャラクターをアレンジしちゃえ！　今回のテーマは、みんなの憧れ「スーパーヒーロー」だ！　その名に相応しい派手な衣装が勢揃い！



レオン『QMAシリーズ』
（新潟県　柳飛鳥さん）
Ⓗ学園きってのヒーロー役ですから！　マジックペットと一緒に戦うぞ。



漢○賊『KOF MIA』
（宮城県　銀満君）
☆んなっ！　グラサンとベルトつけただけでそこそこヒーローっぽく……なってねえ！



にじっ娘
『ポップンミュージックシリーズ』
（群馬県　アフロだけは！　君）
Ⓗついにそろった期待のアイドルユニットに、さっそくヒーローとしてプロモーションです！



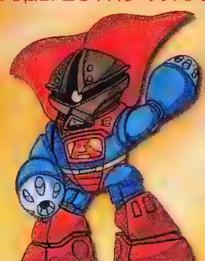
ノエル『ブレイブルー』
（神奈川県　Shadowさん）
Ⓗ統制仮面ヴァーミリオンがやってきた！　ちょ、むっちゃ照れてるやんけ。



ラース・アレクサンダーソン
『鉄拳6 BR』
（大阪府　成瀬徹さん）
Ⓗなぜ、亀仙流衣装なのか？　それはアレクサンダー孫悟……ゲフンゴフン。



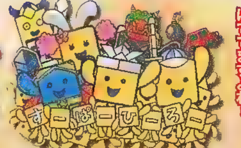
高嶺響『月華の剣士2』
（千葉県　ヒビクーガ君）
☆響を響鬼アレンジたぁ、なかなかアイデア賞！　やや反則気味な気もしますが（笑）。



アッガイ
『機動戦士ガンダム 戦場の絆』
（千葉県　スーパーバーザム君）
☆一部では確かにヒーロー扱い！　マントはきっとミノフスキークラフトであろう。



ルキア『QMAシリーズ』
（三重県　ドリー虫アター君）
☆マジックナイトが世界を救う！　あとは水使いと風使いをスカウトしてだな……。



もじくん一同
『ことばのパズル　もじぴったん』
（愛知県　御影進行君）
☆それぞれヒーローナイズしてみました！　頑張っている感はでてますよね！



ユリ『QMAシリーズ』
（大阪府　SEN＠オム君）
☆大賢者よりもスーパーヒーローを目指した方が早そうではある！



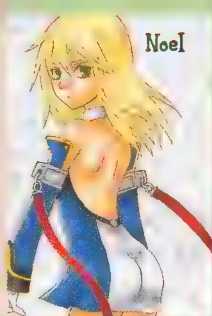
いろは
『侍魂 天下一剣客伝』
（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ『「H」と「ERO」では単なるスケベだが、二つが合わさると「HERO」になる！』（ハガキ裏より）。なんだかすごくいいこと言ってる気がするけど、納得していいの!?

早くコーナー名考えて！ ブレイ部（仮）

どういうこと!?　まだコーナータイトル案が当コーナーに届いておらず、相変わらず「仮」が付いているこの現状。は、早くコーナー名をお願いします！　命令です！



（埼玉県　涼風君）
☆秩序と、混沌。
その境界線で――彼らは駆ける。



（愛媛県　蜂子さん）
☆近年まれに見る見返り美人ですよね。髪の毛下ろしバージョンもグッド。



（山口県　水縹ロコさん）
☆ラグナとの繋がりを感じさせる勝ちポーズ。彼とセットで人気上昇中です。



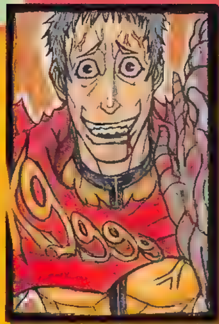
（神奈川県　みのたかしさん）
Ⓗ真面目な性格かと思いきや、かなり弾けた趣味趣向だったノエルさん。見た目とのギャップが一番大きい？

A・Fro回覧板　告知にあったように、アルカディア6月号からアフロも大幅改変！　それに伴い、アフリバの各コーナーもリニューアルすることになります。2年続いた「アフロDEモード」も一端休憩し、復活の機を伺うことになりました。今まで投稿してくれたモーデリアンの方々、ありがとうございました！　機会があれば、葵ひなた君のいろはチャレンジは一挙掲載したいところですが（笑）。

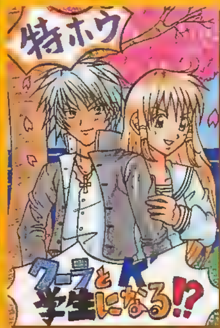
最新作出陣間近

KOFっ子 TORNADO

AOUショーでも順調な仕上がりを見せ、期待大の『KOFⅫ』。家庭用の『KOF'02 UM』をプレイしながら激戦に備えるのもまたよし！　激戦の時は、もう間もなく！



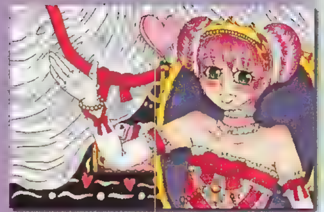




耽美とともに

ゴスゴス帝国

ゴスロリファッションを主軸に据えて、めくるめく耽美な世界へとご案内する当コーナー、貴殿も帝国の軍門に下るといいさ！







ニューバージョンも稼働開始！

銅雀台ダイナマイト

先日には新仕様も導入され、さらなる激戦が巻き起こっている今日この頃。読者諸氏の熱気は、黄河を越えて、この銅雀台まで伝わってきておりますぞ！



（神奈川県　黒卯さん）
Ⓗな、なんたる暴虐なラヴリーさ！　喜んで退路遮断されたいですぞ！



（山口県　刃さん）
☆これが祖茂殿の覚悟なり！　歴戦の勇士は気迫が違いますな。



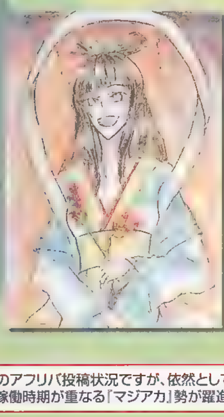
（北海道　3ミリネジ君）
☆個性派をとりまとめるのも大変ですな～。覇者への道は険しいですぞ！



（宮城県　はなやか涼子君）
☆8コストに収めてみましたイラストですな。実際、この面々を使っている殿もおられるのでは？



（山口県　Nagiさん）
☆乱世を駆け抜けた荒ぶる血筋。誇り高き武神たちでござる！



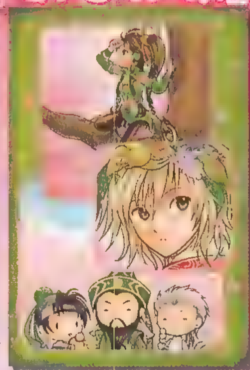
（静岡県　あいのさん）
☆[R]貂蝉殿はほかのレアリティより健気な感じがしてよいですな！

次回の特集は……!?

春でござるぞ殿！

『桃園特集』

いやぁ～季節もすっかり春ですなあ。花を見ながらちょいと一杯……いやいや、三国志というからには桃園の誓いを忘れてもらっては困りますぞ！　まずはごゆるりと！



（大阪府　J・Bさん）
☆関一家のお花見風景。花関索を筆頭に、桃園が似合う面々ですなあ！



（埼玉県　椛月ここあさん）
☆美人にお酌をされると酒も進みますな。兵力回復のヒミツもこの辺に……!?



（福岡県　赤松セリさん）
☆「魏」バージョンの桃園の誓いをやってみました！　なかなかしっくりくる配役ですぞ。



（神奈川県　未虎さん）
☆桃園関係者に縁のある女性武将の皆さまですな！

A・Fro回覧板　今号のアフリバ投稿状況ですが、依然として強いのが「銅雀台」！　移籍後もしっかりと領土が確保されていた喜びのハガキが大量到着し、勢いの健在ぶりを見せつけておりました。来月は稼働時期が重なる『マジアカ』勢が躍進しそう？　アフリバ自体はリニューアルしますが、各コーナーは存続していきますので、これからもたゆまぬ投稿の方、宜しくお願いします！

アフロ グレースケール。

A-Froへと寄せられたモノクロイラストや文章投稿を大紹介！ それが当コーナー、通称「グレスケ」です。出会いと別れの季節にも、グレスケは変わらずここに居まっせ！



（岡山県　秘書一択君）

今までありがとう……

別れの春に。

出会いがあれば、必然的にその数だけの別れが訪れる。想い出をくれたゲームたちに、笑顔で感謝を。



（東京都　大沼由実さん）
☆大型物というわけでもないので、きっとまたいつかひょんな所で出会えるハズ！

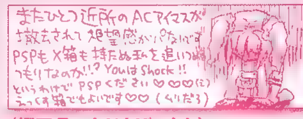
ICカードや排出されるカードといった関連商品の出荷が停止することで、ゲームセンターから完全に姿を消そうとしているゲーム『アヴァロンの鍵』。"アーケードカードゲーム＝オンライン"が当たり前となった今では、完全なオフラインという、あえていえば旧式のゲームではありますが、学べることは多いはずだと思います。

というのもこのゲームが現役だったころには「魔導の世界へようこそ」というオフラインイベントが毎月全国各地で開催され、カードのトレードのほか、開発スタッフとも直接触れ合える機会が設けられていました。そのためかこのゲームには熱心なファンがついており、今でも場所によっては大会が開催されていたり、ここA-Froにおいても『アヴァロンの鍵』のキャラクターイラストの投稿が今でも見ることができます（余談になりますが、今では猛者通信の名物コーナーになったうろおぼ絵もコレから生まれました）。

腕前を競い合う大会とは違う、こういった純粋な交流の場というものはオンラインが当たり前となった今だからこそ、ゲームのジャンルや規模にかかわらず重要なことだと思うのですが、どう思いますでしょうか。

（茨城県　吉本正（仮名）君）

Ⓗアーケードカードゲームの先駆けが迎える終焉。PC版が発表されたとはいえ、ゲーセンならではの一面もあったはず。他の方からも"ネット上での署名活動"を伝える投稿など、終了を惜しむ声が届きました。



（福岡県　あじさばこさん）
☆コンシューマー展開に反比例した稼働率。今まで想い出をありがとう。

新たな出会いが待っている！

ある日のことです。ホームのゲーセンの『UFOキャッチャー』で景品を狙っているとクレーンの調子がおかしくなり、店員さんを呼ぶことにしました。やがてやって来た店員さんはクレーンを直してくれたのですが、その際になんと取りやすいように景品を配置し直してくださったのです。そのおかげで景品を一発で獲得することができました。

それだけでも十分ありがたかったのですが、その店員さんは何と僕について来て、僕がプライズで苦戦するたびに取りやすいように配置し直してくださったのです。総計すると10回以上はお世話になり、あの店員さんのおかげで随分出費が抑えられたと思います。景品袋いっぱいに景品を詰め、その店員に見送られて身も心もほくほくしながら帰りました。

今でもホームのゲーセンではその店員さんにお世話になっています。お世話になった日は、お返しにほかのゲームを多めにプレイしています。

ゲームを楽しめることはもちろんですが、こういった人との出会いがあることもゲーセン通いがやめられない理由のひとつではないかと思います。　（熊本県　アクティオン君）

☆最初は軽い会釈をする程度だったのに、気が付けば話をするようになっていた。そんな出会いの一つひとつが、ゲーセンというコミュニティーならではのイベントなのです！

行きつけのゲーセンに、音ゲーマー用のコミュニケーションノートがあります。音ゲーの相談や雑談からイラストまで店員さんも参加でやっていて、今時ノートとアナログながら何が書いてあるのか行くたびに楽しみです！　行きつけのゲーセンにまた新たな楽しみができました！　（兵庫県　ポプたまEXさん）

☆ネットに比べて匿名性の薄いトコが逆にノートの長所！　アナログならではの暖かさがいいのです。

ゲームとの出会いは……？

年始に家族で苗場へスキー旅行に行ったとき、泊まったホテルにあった小さなゲームコーナーで『クルクルラボ』の筐体（e-AMUSEMENT非対応）を発見しました。

以前、とあるゲーセンで筐体を見つけた時はあんまり興味がなかったクセに、今回発見した時は「やってみたいな～」と思いました。でも、お金が無かったことと「どっかのゲーセンにe-AMUSEMENT対応のがあるはずだし、今はいいか!!」と思ったことからプレイしなかったんです。

が!!　旅行から帰った後、公式サイトで設置店舗を検索したところ、店の少なさにびっくりしました。そして、「やっぱりあの時プレイすればよかった～!!」と後悔しました（爆）。

「"ゲームとの出会いは一期一会"というのは本当なんだな……」と思った出来事でした。

（神奈川県　睦姫さん）

Ⓗそこにあることが当たり前だと思っていた物が、いつの間にか消えていた。そんなタイトルとの再会は、きっとゲセの神様がくれた一期一会のチャンス。常に目を光らせておかねばなるまいて！　キラーン



（千葉県　会田惣君）
☆津波のごとく押し寄せてくる怒涛の譜面、そりゃ塵にもなりまさあな！



（茨城県　mikoko君）
☆徐々に発表されてきたキャラクターたち。は、早くこの手で動かしてえっす！



（福岡県　御加月護君）
☆今月のグレスケ切り絵ナリよ！『ガルーダ』と春ってよく似合います。

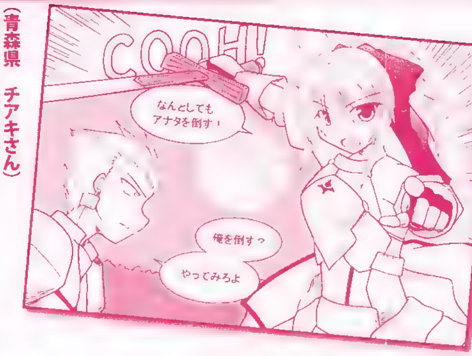
A・Fro回覧板 げっつ☆のAOUショー日誌：先日のAOUショー、気になったのは音ゲーガンシューの「ミュージックガンガン!」。もし往年のZUNTATA曲が遊べるのならば、ハマれる自信大あり！　超ウリウリ動く体感ボートゲー「AQUA RACE」は、音楽がVGMバンドブーム時のフュージョン風でかなりナイス（そこ!?）！　シリーズ通して大ファンの「豪血寺」も楽しみで、ワクワクな一年でおます。



（東京都　QQQ君）
☆ちくわ皇帝のようにダブルプレイでペダルを独占するのもかなり面白いですが、お店への迷惑には注意（笑）！



（青森県　チアキさん）
☆耳をすませば聴こえてくる。近づいてくる春の足音が、一歩ずつ。



（神奈川県　林裕二君）
☆月灯りに照らし出されるのは、血塗られた運命の影なのか。

礼儀と運気のクイズゲーム道

『Answer×Answer2』のブラボーシステムは非常に良いシステムだと思います。解答台にいる対戦相手のキャラをタッチすると相手にブラボーを贈れるというこのシステム、贈られた側には賞金が入りますが、贈った側には利益はありません。これは「自分の利益のために相手にブラボーを贈る」という事態を開発者が恐れたためだと思いますが、おかげで気持ち良くブラボーを贈り合えます。

僕は「自分が得をするわけでもないのに相手にブラボーを贈る」という行為がブラボーに値すると思うので、ブラボーを贈られたら相手にブラボーを贈り返すように心掛けており、これを「ブラボー返し」と勝手に呼んでいます。

先日もこのブラボー返しをしたのですが、相手の対戦者さんは、なんとさらにブラボーを返してこられました。

「ブ、ブラボー返し返し！？」

試合開始直後からブラボーが飛び交う試合展開だったとはいえ、これにはさすがに度肝を抜かれました。なんて誠意に溢れた人なんだ……。

試合の結果僕は3位でしたが、とても楽しい試合でした。あの時の対戦者の皆さん、ありがとうございました。いつかまたマッチングされたらよろしくお願いします。

（東京都　外れブロー君）

☆たとえ自分に利益がなくとも、相手はきっとうれしいから。そんな贈られた相手も、きっと喜んでくれるだろうと贈り返す……。

ヌオオ〜、ブラボーには無償の愛がつまりまくりだった！　これを突き詰めれば、この世から争いごとは消えるのではジャマイカ!?　今ここに、ブラボー返し＝世界平和理論が大完成したのであった！　ビバ!!

引き続き、文章投稿強化中☆

A-Froではただ今文章投稿を強化中！　毎日の生活で起こったちょっとしたゲーセン小ネタから何となく感じたこと、大会を始めとしたイベントリポートまでなんでもござれ。気分のおもむくままに投稿しておくんなっせ！

さらに「ACアブダクション☆」では あなたのゲーセンデビューやゲーセン復帰、友達をゲーセンへ誘ったお話などを常時募集中！

そのほか、ウチのお店ならではのこんなサービスといった、店員さんからのお話もお待ちしております。

携帯メールでの投稿もOKです！

2月早々に高校時代の友人と『QMA』で遊んだ時にあった話をします。

その友人は新年の運試しにと引いた神社のおみくじで大凶を引いてしまい、「こりゃヤバイ」と思って大吉で相殺するために引いたもう一回でさらに大凶を引いてしまい、2連続で大凶を引き当てるという怖ろしい離れ業を成し遂げました。それからというもの、事故にあったり食中毒になったりと散々なもよう。

そして自分の新年早々は、ファミマで買ったガリガリ君で当たりを引き、後日交換に行くとそれがまた当たりだったという、2連続でガリガリ君を当てるかなり幸先の良いスタートをしていました。

そんなある日、彼から大魔導士への昇格試験の協力を求められて挑戦したのですが、その際に怪現象が起きたのです。なかなか試験の合格条件がクリアできず、ミノタウロス組からより難度の高いフェニックス組になってしまい、「コリャもう苦しい」と半ば諦め調子で挑んだ一回戦目でした。バグが生じたのか、プレイヤーが全員COMになったのです。その後はトントン拍子で決勝に進出。優勝を獲得し、友人は見事に大魔導士に昇格をしたのでした。

友人の大凶2回分のアンラッキーより、自分のガリガリ君の当たり2回分のラッキーの方が勝った瞬間でした。

（神奈川県　ヤサーサ君）

☆ボクは新年早々ゲーセンで50円拾ってうかれてた三日後に、100円玉を『GGXX』の筐体の下へ転がして無くしてやりましたよ！　大凶を引いたのならガリガリ君を当てた友人を誘い、100円を無くすのなら、その三日前に50円を拾っておけばいいのです。結局損してるのは秘密だぞ！

すっかりお馴染み？NHKの番組で……

最近A-FroにNHK話がよく載っていますが、この間の朝のニュースでは、"今、女性に戦国武将が大人気"という話題をやっていましたよ。しかもゲームの影響が大きいということで、『戦国BASARA』が紹介されていました。

そのほかにも、趣味悠々で太極拳、おしゃれ工房でカポエイラをやってました。

……恐るべし、NHK……。

（富山県　流火季月さん）

☆こいつは朝っぱらからテンションゲージMAXな展開！　何かテーマも、妙に言ってみたくなる口当たりのよさだし。ていうか、おしゃれとカポエイラがどうしても結びつかねえっす！　きっと、リチャード・マイヤのイメージのせいですよシクシク。



（三重県　暮新月那弥さん）
Ⓗ「Make my way」主演：ERIKA。
只今、全国ゲーセン系にて絶賛公開中！



（福岡県　武術師某さん）
☆不景気なんてどこ吹く風！
あたしはいつでもフィーバーだよっ！

A・Fro回覧板　何やらお馴染みになりつつある、NHKの番組がゲームっぽかったのコーナー、いやコーナーではないのか!?……えー、でありますが、今後も何かみんなのアンテナにビビッとくるものがあったらゼヒ報告してちょんまげ！　ちなみに自分は日韓W杯の時に、スポーツニュースのゴールシーン集で使われていたBGMが「ギャラクシアン³」でやたら壮大だったのが忘れらねえです。

ステキな発見☆ゲーセンにて

先日行ったゲーセンで面白いものを見つけました。『ギタフリ』のストラップの柄がドクロとかクモの巣といったダークなモチーフのものは割とよく見かけるのですが、何とおすもうさん（笑）!! はっ、これは山崎、ちゃんこ山崎のつもりなか!?

アニマル柄なんてのも以前ありました。他にも変わった柄のがあったら教えてほしいです。

（兵庫県　アルルハイジさん）

☆まさかの、ちゃんこ山崎リスペクツッ!? こうなってくると、確かに全国津々浦々の面白ストラップが気にもなろうもの！



（埼玉県　涼風君）
☆見さらせ、これが髪の毛ガンダムじゃあ! あ、なんかこの万死の人ちょっとかわゆひ。

とあるゲーセンで『わくわく7』を発見したのですが、「これってホントに10年以上前のゲームかいな!?」と、衝撃を受けました。当時はあまり意識してなかったのですが、今のゲームと比べても遜色のないグラフィックなどにとても驚きました。

あと、ティセが可愛い。

（埼玉県　AC30号君）

☆おっきな獣やそれに必死にしがみつくチビッコ、果ては二足歩行する戦車にダンディとかなりの濃さ。さらにラスボス戦の展開は度肝すっぽ抜けうけあい！ それでいてメイドロボも完備とまるでスキがねえッ!?

春から始める投稿術

第1回　コーナーを知ろう!

アルカディアの読者コーナーである当「A-Fro」。自分も投稿してみたいんだけど、コーナーが多くてイマイチどこ宛に投稿していいのか分からない! そんな"投稿者予備軍"への投稿講座を突然始めちゃうよ～ん。

カラーページ編

●アフロCMYK

アーケードゲームのカラーイラストなら何でもOK！ レゲーから最新作まで、好きなゲームのイラストを自由に描いちゃおう！

●A-Fro解放区

ゲームタイトル別や各種テーマに沿ったコーナーへの投稿となります。『KOF』、『マジアカ』、『三国志大戦』、最近では『ブレイブルー』といったタイトルの支援コーナーがあるぞ。テーマ別には動物キャラなどを擬人化させる「宇宙刑事ギジン」、ロリ系ファッションコーナー「ゴスゴス帝国」、『タツカプ』や『アルカナ』の支援コーナーもA-Fro解放区へと移ってまいります。次回、リニューアル予定！

モノクロページ編

●アフログレースケール。

モノクロイラストや文章投稿のコーナー。実はこのページだ！

●アルカディア大瀑布

マンガや一発ネタやを中心に、男キャラを女性化させる「ブリセル大作戦」やちょっとセクシーなイラストコーナー「ゲルエロス村」があるバラエティーコーナーです。とんでもないページだぞ。

それでは、アフロでは皆さんの投稿をお待ちしてま～す！

MMターボ

アニー「あら、まだいたのあなた」
礼児「当然だ」
ア「凛がいるんだからほかのゲームにでも行きなさいよ」
礼「何を言う、俺は東自寺一族専属ようッ!」

SG自演劇場　完

ゲーセンで「jubeat」やる、と言ったのを「遊戯王やる」と聞き間違え、危うく聞き返しそうになりました。それで初めて「jubeat」の読み方を知った私。

（石川県　村瀬愛さん）

[illegible]

自分だけかな？『スターグラディエーター3』を希望しているのは！

（山口県　ピーッ！君）

[illegible]

闘劇'12に取り上げられることを想定して『サイキックフォース2012』をやり込み始めた友人の明日はどっちだ？

（石川県　二代目SB1号君）

[illegible]

高校の入学試験が「クイズマジックアカデミー」なら、きっと高得点で合格できると思うなっ。

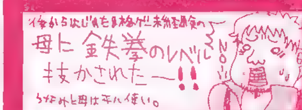
（茨城県　さおりん[illegible]さん）

[illegible]

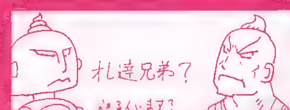
次回作に『カプコンVS.スタジオぴえろ』なんてどうでしょう。魔法少女が勢揃いで『アルカナハート』と間違われ――ではダメか。

（茨城県　妖怪出現君）

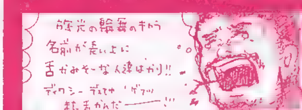
[illegible]



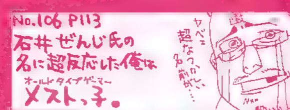
↑（愛知県　ミサオ（ボブ使い）さん）
[illegible]



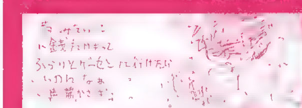
↑（宮城県　はなやか凛子君）
[illegible]

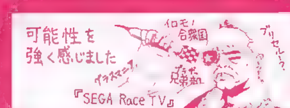


↑（大阪府　ムンク國山さん）
[illegible]

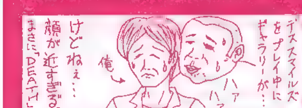


↑（三重県　擬天化"石井ぜん"G君）
[illegible]


↑（福岡県　皐月トミィさん）
[illegible]



↑（埼玉県　タピオカ君）
[illegible]



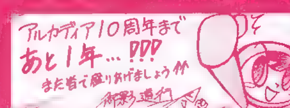
↑（神奈川県　ken君）
[illegible]



↑（島根県　そぼろビシャモン君）
[illegible]



↑（東京都　良月「CM見た」君）
[illegible]



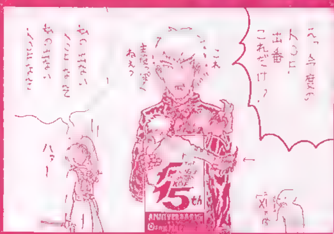
↑（愛知県　御影道行君）
[illegible]

A・Fro回覧板　「春から始める投稿術」、少しかけ足な説明になっちゃったけどいかがでしたか？ まだまだココが分からない! ココをもっと詳しく教えて! なんて点があったら、気軽に質問してください。ちなみに今回紹介した以外でも、ひとつの投稿がきっかけであっさり新コーナーが誕生! なんてこともよくあるので、気軽に投稿してみてください。レッツらアフロ!

アルカディア大瀑布

今月は煩悩大特集！

読者諸氏もご存じの通り、今号は108号にてそれすなわち煩悩の数。ゆえに今回の大瀑布も普段より煩悩増量でお送りしようと思うがどうか、ん？　いつも煩悩は暴発してるだろって!?　タハッ！



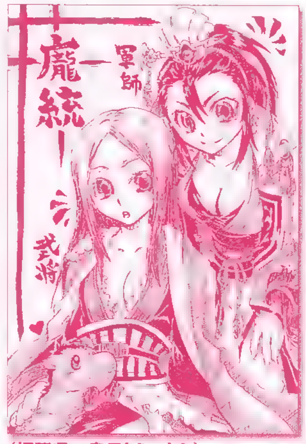
（熊本県　エレ金哲君）

おにゃのこ強制変化 ブリセル大作戦

屈強なガイズたちを麗しきガールズへと変化させるド☆リーミィなコーナー、それが「ブリ（略）戦」。略すまでもないというのはおおむね同意である。



（熊本県　ジョー☆小西さん）
☆もうすっかり板についたジョーさん版庵姐。もうこのまま正式キャラに採用しちゃいなYO!



（福岡県　皐月トミィさん）
☆どっちもレベル高過ぎるゥゥゥ！
武将のほうは何となく低血圧っぽいよね。



（北海道　包帯rmxさん）
☆ポップンの戦美班をぎゅぎゅっと凝縮！
これはこれで新ユニット組んでいいかと。



（青森県　陸さん）
☆ロングヘアアレンジでお姉様風味をボリュームアップ。悪くないでしょ？



（福岡県　森園泉さん）
☆エプロンドレスになっただけでこの乙女っぷり。お見事！



（兵庫県　汀さん）
☆耳と尻尾には野生の魅力が凝縮してるんですね、わかります。

ギガロマニアックスぶりを見とくか ゲルエロス村

大瀑布の煩悩部門トップランナーと言えば当領地。妄想力の高まりをハガキに込め、今月もエロルパワーが萌え上がる！



（和歌山県　京明麻呂君）
☆腹筋キャラとしての存在感がアップ！　これはこれで成功かと。



（宮城県　はなやか涼子君）
☆リーゼント型の髪型、
どうやって作っているのか気になる人挙手。



（北海道　砂丘の虎君）
Ⓗ『LoV』、結構セクシー系がいるんですよね。エロス村入村候補を掘り起こして頂きたい。

士魂の祭典 A-Fro ふんどし部

一体、この世界に何が起こっているのか……
少しづつムーブメントになっているふんどし部。このままブレイクスルーしちゃうのかい!?



（埼玉県　阿尾空河さん）
☆ハガキ裏には越中ふんどしと六尺ふんどしの違いをみっちりと。ためになります。



（青森県　水玉うるるさん）
☆おそろいアイテムのアイデアは100点！　しかし、特注フンドシでマイナス100点じゃあああ。

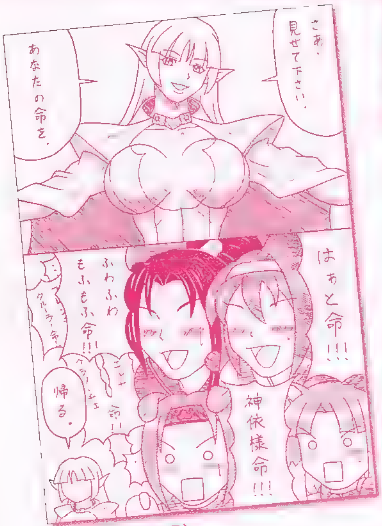


（福岡県　赤松セリさん）
☆最近は女性用も発売されてブームの兆し（本当か!?）らしいじゃないですか。

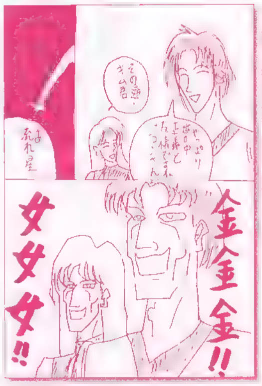
A・Fro回覧板 A-Froニューリアルの波は大瀑布にも押し寄せる！　どのコーナーが歴史の闇に消え、どのコーナーが未来をつかむのか……それは読者の鼻息次第！　といいつつ、ほとんどのコーナーがしぶとく生き残ってしまう気がしてならない。……特にシケギャグ闘劇とか。とりあえず、読者諸氏はこれまでと同じノリでどんどんおハガキをお寄せ頂きたい！　カモッ！

A-Fro漫画道場

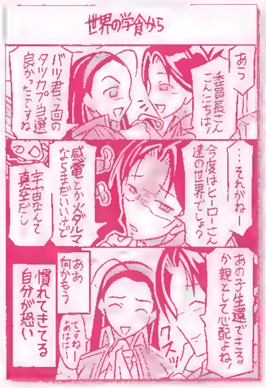
アーケードゲームをネタにした小粋な漫画が大集結! 笑ってしまう自分が許せない――そんな自分にサヨナラし、この空気にダイヴしてみないか!?



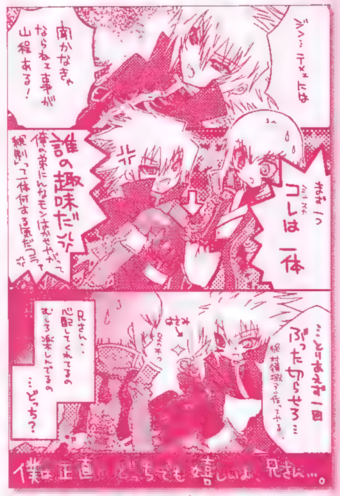
(大阪府　作左君)
☆……この日、関東は崩壊した。



(熊本県　オドマシラン君)
☆人間、正直が一番というお話でした。



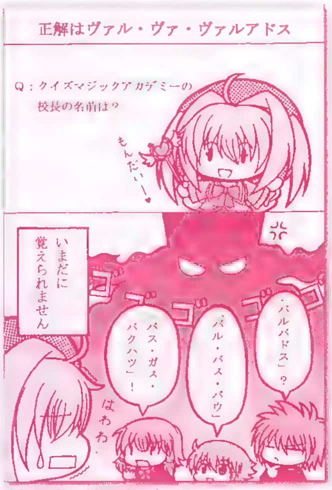
(東京都　良月君)
☆一高校生が挑むには、あまりにもハードルが高杉晋作。
ちなみに、バツのお母さんは学食のおばさんだゾ。



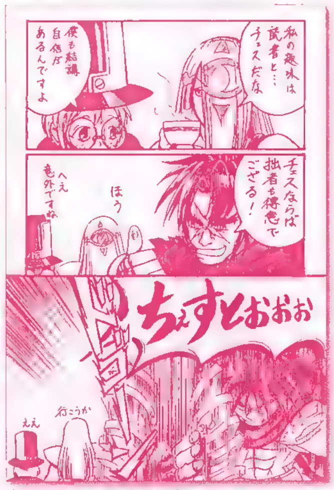
(山口県　水縹ロコさん)
☆確かにミニスカ。しかもタイツ。
これはこれで素敵ですやん!



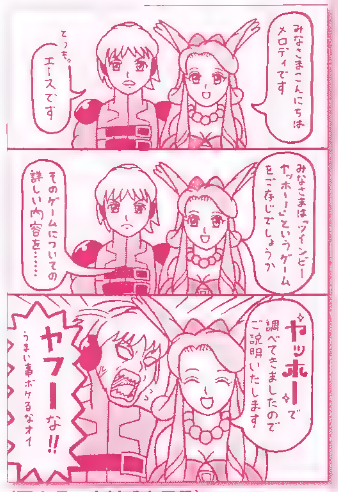
(東京都　ゲコゲさとる君)
☆宇宙の騎士になる前に……彼には学ぶべきことがある。



(大阪府　妹尾東君)
☆担当は今知りました。
すまん、じじい呼ばわりしててすまん!



(愛知県　御影道行君)
☆喧嘩百段の彼とは気が合いそうだ。



(岡山県　中村呼次男君)
☆なにこの夫婦漫才。
次のコーナーは天気ヤッホー……っておい!

アーケードゲームのネタならどんと来い! 優秀作(Aマークが付いた作品)には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
①全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
②投稿作品は「未発表」のものを! 個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
③投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
④締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
①文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
②アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず熱い投稿を!
③E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
①サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本だ!
②イラスト内に文字を書くなら大きめに! 文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!

【CGデータ作品投稿規定】
①カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
②推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
③セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ! JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
④作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



(東京都　上原キノ君)

次々号7月号の締め切りは……4月16日(木)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中! A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 A-Fro各コーナー係

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずに!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
afro_cg@arcadiamagazine.com

猛者通信 ドス龍

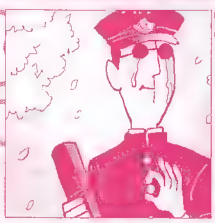


DOS40本目 ブニョ野口よ永遠に

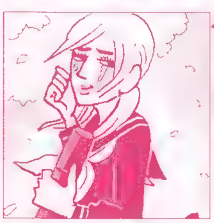
春は別れの季節にして、猛者通信も珍しく季節の風物詩に乗っかってみることにした。しかし、本当の地獄はこれからだ！ ということを皆さまには念を押してお伝えしておきたい。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

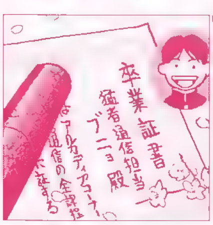
登場人物とか



まさ　ゾビッ子が威張って歩くのを許さぬ自律型諸行無常装置。ゲームソフトの入荷の悪いゲームショッベルは、ハイメガマセル砲の餌食になるであろう。



ケソ　使ってるPSP、DSはともに初期型という業界の風上にもおけないボロクソーヌ装備が特徴。3秒に1度は命の危機に陥るお口チャックマン。



ブニョ　現在、家で絶賛稼働中のハードはドリームキャスト(ソフトはTR4)という化石系編集者。今回のダップセの原稿の早さにマジウにクリビツ。

EPISODE：01

256人目のEXILE

Five years

ブニョ　突然だけどさ、今月でアルカディアを辞めることになったんだ。

ケソ　ちょぉぉぉぉ！　何このいきなりクライマックス状態！

まさ　そそそそそれは本当かね？

ブニョ　まあ、理由は編集部の都合とかサブプライム問題とか三点換金方式とかいろいろあるんだけど、とりあえず僕は今月で編集部を去るから。今までお世話になりました。

まさ　……顔はにこやかだが、目の中にチロチロと燃える殺意の炎を我は見逃さなかった。

ブニョ　ははは。ダップセにはさんざん寿命を縮めさせられたからね。訴訟を起こしたら絶対に勝つ自信があるよ。

ケソ　あわ、あわわわ。リンなんにも悪いことしてないのに！

まさ　のぐっちゃんがヘシュビを辞するということは、猛者も今月で一区切りということになるさなあ。

ケソ　いつから担当してたんだっけ？結構長い気がしますが。

ブニョ　いつからだっけ？　5年くらい経ってる気がするけど。

まさ　ムス。ならばちと調べてみるかね。開けィ記憶の扉！

～調べ中～

ケソ　スんなわけで、のぐっちゃんが担当した回を一覧表にしてみた！

ブニョ　実際にエクセル表組にしたのは僕だけどね。

まさ　最後の最後まで迷惑をぐっちゃらーとかけまくる、軸がブレない我らの姿勢を見よ！

ブニョ　いや、そういう悪いところは堅持しなくていいからさ。

ケソ　のぐっちゃんが猛者担当になったのは2004年6月からか。確か、しもでんから引き継いだんだっけ？

まさ　タイトルが「マジカル猛者通信」だった時代さね。炉とつるぺったんの嵐が吹き荒れた、恐ろしい時代だったと聞く。

ケソ　しかし、タイトルを見ても全然内容が分かんねーっすね。

ブニョ　適当にニュアンスで付けるからだよ。

まさ　何となく連想できるものもあるがね。んでは、折角表も作ってもらったことだし、モセルブニョ編を振り返っていくことにすっか、ん？



ブニョ担当初期に好評だった「温泉ゲーセン」の回。わりとロケものも多かった。

EPISODE：02

裁判問題 親権ジャー

Recollection

ブニョ　んじゃとりあえず各自、記憶に残っている回を挙げていこうか。

ケソ　というふか、表を見たらNo.55からいきなりNo.63まで飛んでるのはどうしてなんだぜ？

ブニョ　それはトリスターとの契約上の調整があって休載してた時期でしょ。まったく、君らが某編集部代表としてTGSの『KOF』大会で優勝しなければ……。

ブニョ野口と猛者の歩み

月号	No	題名
2004-06	49	アトミス仮面現る
2004-07	50	牙が唸るぞ！　闘劇アンケーター
2004-08	51	腱鞘炎メモリアル外伝
2004-09	52	スイーツフォレスト・ガンプの謎
2004-10	53	悩めるアメリカ・ゲムシネマ
2004-11	54	激闘は憎しみ不覚
2004-12	55	さらば明日の勇者たち
2005-08	63	未熟半熟公募ゼネレーション
2005-09	64	冥土ゲーセンの罠
2005-10	65	モセルス広告大将
2005-11	66	モセルス秋の大運動会の巻
2005-12	67	デコゲーフォーエバーの巻
2006-01	68	ぷせり温泉ぶらり旅の巻
2006-02	69	うろ覚えフォーエバーの巻
2006-03	70	スポーツ地獄三丁目
2006-04	71	バンダイナムコロボ
2006-05	72	PSE問題でプッセナ～
2006-06	73	シール機愚連隊、西へ
2006-07	74	ドキッ！　バンカラだらけの日記大会
2006-08	75	こんぬつわチャング
2006-09	76	ロズウェル事件　再び
2006-10	77	飛び出せ湘南おしゃれ魔女
2006-11	78	人情屋台2006
2006-12	79	俺たちいにしえカーニバる～ん
2007-01	80	次世代機グリンチャーズ
2007-02	81	いろはに賭けた漢たち
2007-03	82	うろおぼ絵初めゼネレーソン
2007-04	83	一億総テム・レイ
2007-05	84	秘密の花園とイソップー！
2007-06	85	ギンザドリル疾風怒濤
2007-07	86	発動！　プロジェクトFTN
2007-08	87	パイレーツ・オブ・ガンブリアン紀
2007-09	88	クイズモサックアカデミー
2007-10	89	スワポキ戦線異状ナシ
2007-11	90	恥祭り「裏闘劇開催!」前編
2007-12	91	恥祭り「裏闘劇開催!」後編
2008-01	92	降霊・10大ニューセル
2008-02	93	それゆけゲーム博物館の巻
2008-03	94	キャッチェリング　インフェルノ
2008-04	95	フルメタル・ミリメシ
2008-05	96	餃子対戦2008
2008-06	97	激！　最強店員決定戦！
2008-07	98	ジェッターズ倶楽部2008
2008-08	99	サガット伝説2008
2008-09	100	エクセレンツ
2008-10	101	僕の考えた最強クリーチェル
2008-11	102	超重合身！　AMショーリポートの巻
2008-12	103	オリジナルグッズでウッボー
2009-01	104	それゆけ！　レーサー魂
2009-02	105	オレが越谷レイクタウンだ
2009-03	106	俺たちクレイジーバッファ郎

まさ　さういえば、そんなこともあったさなあ（遠い目）。
ケソ　しかし、よくよく見ると、はやりものに乗っかってるようで乗っかってないというか、かなりフリーダムに題材を決めていたんだなあワーレー（テクナート調）。
ブニョ　今やすっかり風化したPSE問題や、バンダイナムコゲームスの合併発表時など、当時の風潮を反映した回もあるけどね。
まさ　ブニョ担当中に「うろおぼ絵」もすっかり猛者名物として定着してしまったな。もともとは『アヴァロンの鍵』の店舗イベントの1コーナーだったのだがね。
ブニョ　ネタに困ったら「うろおぼ絵」ってときもありましたしね。
ケソ　そもそも「うろおぼ絵」という言葉自体が一般にも定着しちゃっていると思うがどうか。
まさ　「ぷせり温泉ぶらり旅」の回は良かったな。いわゆる銭湯ゲーセンでのロケだったが、昭和の空気がプッセナ〜と漂っておって、いい魂の洗濯になったわい。
ケソ　オイドンは今は無き有楽町の交通会館地下にあった「ゲームセンター リノ」の取材が記憶に残っておりますよ。まだ昼休み前だというのに、背広姿のリーマンが続々と集っていて「おじちゃんたち、お仕事どうしたの？」と思わず無垢な瞳で質問したくなったYO!
まさ　まあ、端から見れば我々も十分に不審だったと思うがね。
ブニョ　しっかし、ロケといえば名物だったのがダップセの遅刻だね。猛者通信の読者のみんなは「どうせ面白く誇張して書いてるんだろ？」とか思ってるかもしれないけど、今までバックナンバーで書いてた遅刻歴は、ほぼ事実だからね。
まさ　フェフェフェ。ケソにも困ったものよ。湘南に出店した『オシャレ魔女 ラブ and ベリー』のショップに取材に行った際には、遅刻の罰として店の掃除、ならびに客寄せダンス


ケソ遅刻のおかげで海の家は修羅の試練場に。ティビッ子たちにも指をさされる始末。

をやらされるというこの体たらく。
ケソ　マ、マセルだってたいがいじゃないスかグギギ！　千葉のゲームセンター、メッセ102四街道で開かれた「裏闘劇」の際は3時間遅刻という無双乱舞を繰り出したのも忘れておりませぬZO！
ブニョ　というか結論から言うと、君たち二人ともいい加減にしないとキャンティマ万力ですりつぶす、ってところなんだけど。
ケソ　……メッサーラもない（SG）。
まさ　個人的には、アーケードにちなんだいろはカルタを作った、「いろはに賭けた漢たち」の回が結構面白かったと思うがどうか。
ブニョ　僕は「【せ】せきぞうこわすな、で一週間ガマン」っていうのが好きでしたよ。これ、『ドルアーガ オンライン』のネタだっけ？
まさ　ゐィ、ムシュー。個人的には「【め】メスなのに巨漢」がお勧めさね。これは『キャディラックス』のパワウキャラ、メス・オブラドビッチを大胆にフィーチャーした一作だ。買い。（クロスレビュー調）
ケソ　熊谷のゲーム博物館も記憶に残ってるなあ。いろんなレゲーが遊べるのはもちろん、『ギャラクシアン3』も置いてあったし。プレイできる『ギャラクシアン3』を見たげっつ☆先生の鼻息が荒かったな。


マセル大遅刻で、ケソール獄長が孤軍奮闘した裏闘劇。最後のうろおぼ絵で逆転負け。

まさ　あの時は閉館前に取材に行ったのだが、その後のゲーム博物館はどうなったのか知りたい読者ール子爵たちも居るだろう。
ブニョ　どうやら引き受け手の方が現れて、今は南埼玉郡菖蒲町に移ったようですよ。博物館は定期的に解放されているので、興味がある人はUGSF-WESTさんのページをググってみるといいでしょう。

EPISODE：03

戦い終わって　〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

ブニョ　とまあ、ざっくりとですが一通り振り返ってみたわけですが。5年間、本当にいろいろあって楽しかったですよ。毎回、締切を守らずに寿命は縮んだけどね。
ケソ　のぐっちゃんとは、メストで「国府田マリ子のゲームミュージアム」の取材をやってたころからの付き合いだからなあ。寂しくなる……ぜ……。
まさ　また縁があれば会えるさな。それまで達者で暮らすといい。
ブニョ　次の担当の寿命を縮めないように頑張ってね。んじゃ、またどこかで！　サイナラ。
〜ブニョ野口去る〜
まさ　何だか一つの時代が終わったという感じさね。
ケソ　ミートゥー。
突如現れた編集イタキョ　おいお前ら、しんみりしてんじゃねえよコラ。さっさと次の号の企画とありったけのタネモミ出しやがれ。
ケソ　ひ、ひいいいっ！　ま、まさか次の担当は……。
イタキョ　猛者二代目担当の俺様が復活することになったっつーね。次号からは俺が、貴様らのド腐れ根性をたたき直してやるからよ。おむつ持参で打ち合わせに来いやオラ。
まさ　そしてこの諦念……。
（続きますよ）



お知らせ

ども、アルカディアの野口です。最後の挨拶のあとに、また出てきちゃってスイマセン。何となくシンミリしてしまいましたが、別に猛者通信が終わってしまうわけではありません。ちゃんと来月号にも猛者通信は掲載されますのでご安心を。来月から担当が代わり、よりパワーアップした猛者通信をお届けする予定です。とはいってもダップセの遅筆と遅刻魔っぷりは変わらないと思うので、担当は僕同様苦労するんじゃないかな!?


テプリ筐体の宝庫であったゲームセンターリノ。残念なことに先日閉店してし、モウタ。

四代目猛者担当　ブニョ野口よりひとこと

最後なのでちゃんとしたことを書こうと思います。猛者を担当しててよかったと思うことは、まず天野先生に似顔絵を描いてもらえること。そして何といっても、「原稿を一番最初に読める」ということです。来月からこの二つの楽しみが無くなってしまうのは寂しいですが、読者として猛者通信を応援したいと思います。これからも猛者通信をよろしくお願いします。

猛者っ子通信

ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用されたウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。
◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区
（株）エンタープレイン　アルカディア編集部
◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

杏野はるなのレゲー最高♥



R−TYPEは1987年にアイレムより発表された横スクロールシューティングゲームである。フォースという斬新なアイディアがシューティングプレイヤーを驚かせた。



第5回お題：R-TYPE（アイレム：1987）

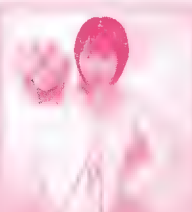
アイディア満載 一押しシューティング!!

みなさまこんにちは。杏野はるなです。ついに来ましたよ！　このゲームを紹介する日がっ！

はるな、初めてプレイした時、正直「度肝を抜かれました」。何に例えればよいのでしょうか、う〜ん、とっても甘い飴を舐めていたかと思うと、突然辛くなり、だからといって全体の味のバランスはすばらしく、まったりとしていつつ刺激的。と、海原○山も真っ青になるほどの、怒涛のシューティングゲームなのです。こんなにも素晴らしいゲームがはるながまだ生まれる前に存在していたとは……。はるな、つくづくコレくらいの時代に生まれていたかったと思うわけであります。まず、無敵のフォースという武器に度肝でした、彼（フォース）は自機を決して裏切ることなく、どこまでも付いてきてくれるのです。演歌を感じます。



テーブル筐体でプレイするのが最高。ダンボールもかぶりたいくらい。



杏野はるな

ゲーム業界に彗星のごとく(？)現れたレトロゲームアイドル。その外見とは裏腹に、本人が産まれる前のレトロゲームや関連グッズ収集の情熱や、テクニックの上達ぶりは見るものを驚愕、不思議な世界へいざなう。格闘ゲームからシューティングゲームまで幅広いジャンルのゲームに手を出しまくっている

ログインウェブマガジンでもコラムを大好評連載中!!
http://lwm.jp/column/archives/serial/diabloiii/

ちょっとHな感じの敵も出てきます〜♪

そうなのです。このR-TYPEには、ちょっとHかもっ？　と思ってしまう敵キャラクターもたくさん出てきます。でもでも、決して下品ではなくカッコいいのです。例えば、2面のボス「ゴマンダー」さん。もう生命とエロスの神秘を感じます。子孫繁栄って感じです。どうやったらこの敵キャラをデザインできる心境になるのでしょうか？　決して悪い意味ではなく。また、はるなが好きなボスは5面のボスです。ヘドロのような塊なのですが、外側を壊していくと、なんと！　中から機械のコアが出てくるのです。生物と機械の融合。それは未来の人類のテーマであり、科学なのです。それがこんなところで見られるとは!!　そしてそして、忘れちゃいけないこのゲームの難度ですが、作者さんは、「6面で一旦あきらめさせよう」と思って作ったそうで、その言葉の通り、6面からは凶悪な難度になっています。が、実に考え抜かれたステージ構成になっており、「がんばればパターンを作れる」バランスなのです。そのパターンを作るのが最高に面白いのです。特に7面の真ん中でやられてしまってからの復活はエライことになっています。でも「可能」なんです。はるなはきっとマゾ体質なのでそんな風に苦しめられて喜んでいます（笑）。





次回のお題：
次号完全リニューアル！

倉持結香ちゃんの特別四コマまんが!!



はるなの毎日をちょとだけ公開しちゃいます

お仕事の無い日は基本的にありません。それはなぜか？　そう、はるなはテレビのお仕事よりWEBや本の原稿のお仕事の方が多いのです。そしてそれが実はうれしい♪　もちろんテレビのお仕事も好きなのですが、コソコソ、コツコツとゲームをプレイして、情報を調べて、原稿をせっせと書く。そしてメールに添付して終了。そんな夏休みの宿題のような作業が大好き。自分のペースで仕事ができるのも文章を書くのが好きな理由の一つでしょうか。そして、時間ができたら、今度は遊びでゲームをします。さすがに目が疲れたかな？　と思ったら、町へ散歩に行きます。そして小さな小さな発見をして帰ってくる。そんな毎日を送っているはるななのです。

東京図鑑エンターテインメント
URL:http://www.tokyozukan.jp/



ゲームに疲れたらゲームをして、そしてお散歩をします。はるな小さい町が好き。

使って遊べる!! アルカディアクーポン

クーポン加盟店に下のクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。そのほかの注意事項に関しては、下記の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 BIG BANG 函館、よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店、アミュージアム仙台泉店

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 (株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340 ■E-Mail location@arcadiamagazine.com

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。



マンガ:今井神

●アルカディアクーポン加盟店一覧

★印の店舗は今月の新店舗です

店舗	電話
北海道	
クラブセガ 札幌	☎011-512-1868
クラブセガ 新道	☎011-789-7722
★BIG BANG 函館	☎0138 54-7100
青森県	
ファイターズ K ONE八戸店	☎0178 24 9911
岩手県	
ハロ盛岡店	☎011 643-2872
宮城県	
ネオジオホウル 仙台名取店 フウキグループ)	☎022-383-1811
THE 3RD PLANET仙台鈎取店（※4）	☎022 244-5911
THE 3RD PLANET BiVi仙台店（※4）	☎022-742-0543
★アミュージアム仙台泉店	☎022 375 8778
秋田県	
ハイテク セガ 秋田	☎018 837 5041
山形県	
カレッジスクエア	☎023-624-3344
福島県	
スーパーヒーロー郡山店	☎024-935-2388
THE 3RD PLANETヒポポ福島店（※4）	☎024-526-3536
茨城県	
ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	☎029-274-4124
プレビジョイカム常陸大宮店	☎0295-52-4444
THE 3RD PLANET古河店（※4）	☎0280-32-1138
栃木県	
宇都宮ピットイン	☎028-661-6917
THE 3RD PLANET那須塩原店（※4）	☎0287-73-0551
群馬県	
THE 3RD PLANET高崎店（※4）	☎027 310-6611
セイタイト一前橋店	☎027 255 0500
埼玉県	
HAP 1 GAME Citta UNO	[illegible]
HAP 1 GAME Citta'	☎048-837-8021
デイトナIII	☎048-269-8119
Zippy南越谷店	☎048-961-4967
THE 3RD PLANETフルスポ八潮店（※4）	☎048-994-5377
THE 3RD PLANET上尾店（※4）	☎048-772-7888
ヴァルゴ草加店	☎048-924-0432
千葉県	
DEEP	☎047-493-7537
アミューズメントエース津田沼店	☎047-475-8918
ゲームセンターB-1	☎0471-44-5597
ゲームフジ船橋店	☎047-425-6393
ハイテク セガ 柏	☎0471-63-9844
テクモピア行徳店	☎047-395-1119
ファンファン船橋店	☎047-425-9800
ゲームセンタークラウン	☎043-462-1203
ラッキー中央店 フェリシダ	☎043-222-5610
ラッキー千葉店	☎043-227-6447
HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	☎047-411-7971
THE 3RD PLANET市川妙典店（※4）	☎047-300-2166
THE 3RD PLANETフルスポ千葉稲毛店（※4）	☎043-304-7373
SUPER WAVE 柏店（※5）	☎04-7144-8366
★よしもとゲームアミュージアム ユーカリが丘店	☎043-487-4440
東京都	
GAME NEWTON	☎03-3558-9766
アムネット五反田店	☎03-3495-2183
アメニティワールド エンデバー	☎042-389-3461
池袋プレイランドラスベガス	☎03-3982-1817
クラブ セガ 秋葉原	☎03-5256-8123
ゲームスタジオ キューブ	☎03-3554-2261
アドアーズ サンシャイン店（※1）	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店（※1）	☎03-3496-5856
アドアーズ ミラノ店（※1）	☎03-3200-0884
新宿第一店ゲームオスロー	☎03-3209-5517
立川ゲームオスロー5	☎042-529-7837
トライアミューズメントタワー	☎03-5295-2345
ハイテクランド セガ 渋谷	☎03-3409-4737
NAMCO LANDO 渋谷店	☎03-5428-4550
原宿ゲームダブルエックス	☎03-3405-4379
プレイランド ビッグチェリー 羽村店	☎042-579-4603
プレイランドチェリー 一橋学園店	☎042-344-7741
池袋キーゴ	☎03 3981-6906
アミューズメントスペーストレジャーアイランド	☎03-3904-2010
アミュージアム大泉店	☎03-5933-2041
アミュージアムOSC店	☎03-5933-0880
プレイランド ピノク 東福生店	☎042-553-7578
ゲームセンター リノ	☎03-3561-1261
よしもとゲームアミュージアム昭島店	☎042-542-0660
BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	☎0422-23-3211
ムー大陸 立川店	☎042-538-7295
アドアーズ新宿歌舞伎町店	☎03-5155-6481
THE 3RD PLANET昭島店（※4）	☎042-500-1414
神奈川県	
AMワールドフロンティア三ツ境店	☎045-365-1103
MUTHOS（ムトス）綾瀬店	☎046-770-9178
MUTHOS（ムトス）相模原店	☎042-776-5001
ハイテクランド セガ フリーズ	☎045-313-6435
テクモピア 向ケ丘遊園店	☎044-900-8701
ゲームオーロ 相模原店	☎042-769-9474
アドアーズ鶴見店A館	☎045-584-2280
アドアーズ大和店B館	☎046-200-6370
ゲームファンタジア茅ヶ崎店	☎0467-87-8802
THE 3RD PLANET港北ニュータウン店（※4）	☎045-914-7386
新潟県	
ハロータイトー新発田店	☎0254 26 7877
THE 3RD PLANET新潟県庁前店（※4）	☎025 290-8811
富山県	
プレイランド 福尾	☎076 424-7543
セガ ワールド 富山	☎076-[illegible]
石川県	
P.Aセ尾店	☎0767 53 6517
福井県	
ジョイランド江守店	☎0776-33-1900
セガ アリーナ	☎0776-52 0806
Joy Land 敦賀店	☎0770-37-1616
山梨県	
アベニュー甲府店	☎055-225 2511
ゲームパニック甲府	☎055 231 0829
長野県	
アミューズメントパークNASA	☎026 228-7434
セガ ワールド 豊科	☎0263 73-6767
THE 3RD PLANET長野大通り店（※4）	☎026 231-5015
岐阜県	
セガ ワールド 高山	☎0577-35 5077
遊屋楽遊	☎058-393-3979
静岡県	
GAME USA	☎054 624 5237
THE 3RD PLANET 富士店（※4）	☎0545-57-7777
THE 3RD PLANET静波（※4）	☎0548-22-7660
セガワールド静岡	☎054-252-3591
セガ ワールド 藤枝駅南	☎054-636-4416
フリッズ南浜松店	☎053-442-7235
ミラクル静岡店	☎054-284-0099
THE 3RD PLANET OZ浜松店（※4）	☎053-466-3387
ミラクル藤枝	☎054-643-7796
THE 3RD PLANET浜松プラサ店（※4）	☎053-466-3387
THE 3RD PLANET BiVi沼津店（※4）	☎055-926-7739
THE 3RD PLANETクレッセ静岡店（※4）	☎054-349-2006
THE 3RD PLANET静岡インター店（※4）	☎054-202-5500
THE 3RD PLANET御殿場インター店（※4）	☎0550-70-0705
SUPER WAVE 吉原店	☎0545 57 5002
愛知県	
PLAY SEVEN	☎0586-46 7228
アミューズメントプラザ マルシン	☎0566 25 5001
おもしろランドAHAHA清須店	☎052-401 6013
クラブ セガ 名古屋伏見	☎052 222 3920
セガ ワールド 岡崎	☎0564-58-8986
クラブ セガ 金山	☎052-323-0121
ハイテク セガ 豊田	☎0565-26-6777
ラ・フィエスタ豊橋	☎0532-55-6088
プレイハード 50 春日井店	☎0568-52-8240
プレイハードファイブオー名古屋店	☎052-834-8620
ゲーム塾ワンダーランドAGC	☎0567-22-2522
アミューズメントクラブ サムソン常滑店	☎0569-34-6111
ゲームプラザタイガー 一宮店	☎0586-24-2472
タウンタウン	☎0532-64-2935
三重県	
セガ ワールド 生桑	☎0593-32-9988
セガ アリーナ 浜大津	☎077 523 7015
滋賀県	
セガ ワールド 甲西	☎0748-72-5822
アミューズメント [illegible] 堅田店 フウキグループ	☎077-573-7717
京都府	
ゲームスペース プラニ フウキグループ)	☎0774 43 9030
西院コットンクラブ（フウキグループ）	☎075-595-1136
下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	☎075-712-4367
スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	☎075-502-5765
セガ ワールド 六地蔵	☎075-603-3220
THE 3RD PLANET BiVi京都二条店（※4）	☎075-813-2150
大阪府	
アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	☎0726-23-7161
ゲームプラザOKAIII（フウキグループ）	☎0726-71-5123
心斎橋キーゴ	☎06-6213-8024
チャレンジャー追手門店	☎0726-43-4444
チャレンジャー関大前店	☎06-6389-8072
ハイテクランド セガ アビオン	☎06-6645-7692
ジョイランドタイトー天六	☎06-6351-1530
GAME DINO 阪急茨木店	☎072-631-5507
GAME PLAZA オレンジハウス	☎06-6326-1218
アミュージアム岸和田店	☎0724-33-9711
ビデオシティリノ	☎06-6345-6185
KO-HATSU（コーハツ）	☎06-6352-3007
ゲームセンター 葡萄屋 山本店	☎0729-99-4337
ゲームディーノ 枚方店	☎072-846-3303
ゲームプラザ21	☎06-6741-7500
アミューズメントJAM新世界店	☎06-4396-5270
アミューズメントJAMみくりや店	☎06-6618-3600
兵庫県	
三ノ宮サンクス	☎078-271-0335
タロフォフォ	☎0798-32-0099
リブロス元町	☎078-332-2464
伊丹ゲームスペース	☎072-785-1549
SUPER WAVE 森友店	☎078-928-7775
奈良県	
キャノンショット フウキグループ)	☎0742-35-3208
アミューズメントテノト	☎0742-26-7789
和歌山県	
K CAT紀ノ川店	☎073-480 5111
鳥取県	
スーパーヒーロー倉吉店 フウキグループ	☎0858 23-5255
THE 3RD PLANET鳥取店（※4）	☎0857 37-3010
島根県	
ゲームスポット ハロウィン	☎0853 23-0731
今出屋鉄砲盤	☎0852 72-2550
岡山県	
岡山ジョイポリス	☎086 232 8790
広島県	
スペースV1可部店	☎082-814-6116
スペースV1廿日市店	☎0829-34-3311
アミューズメント ヒートル2	☎0824-62-5504
アミューズメント パークワールド	[illegible]
山口県	
セイタイトーメルクス店	[illegible]
THE 3RD PLANET山口店（※4）	☎083-933 0307
徳島県	
エンゼルランド 佐古店	☎088-653-4758
高知県	
戦 ikusa	☎088-854-1930
香川県	
ゲームステージ ヒート	☎087-868 6007
セガ ワールド 高松	☎087-866-9526
マックスプラザ善通寺 フウキグループ	☎0877-63-4333
戦（いくさ）	☎087 843 2788
愛媛県	
GAME [illegible]	[illegible]
福岡県	
TAC 北方店	☎093-941-9022
アカトンボ西新店（※2）	☎092-844-6553
スーパーアカトンボ香椎店（※2）	☎092-682-0555
トンボ大橋駅前店（※2）	☎092-553-1081
ハイテク セガ 七隈	☎092-861-4856
Amuplats 天神	☎092-737-5500
天神ギーゴ	☎092-724-5971
THE 3RD PLANETコマーシャルモール博多店（※4）	☎092-474-2273
大分県	
アミューズメントスペース31	☎097 523-5060
セガ ワールド 中津（※3）	☎0979 22-7833
ドリームワールド	☎097-593-5224
アミューズメントアーク中津	☎0979-23-6179
鹿児島県	
スーパーゲーム チャレンジ	☎099-257-0214
ゲームセンター電撃新栄	☎099-255-2505
THE 3RD PLANETジャングルパーク 鹿児島店（※4）	☎099-213-0223
THE 3RD PLANETフレスポ国分店（※4）	☎0995-48-6789
沖縄県	
TSUTAYA内間店	☎098-875 8588
アミュージアム ネーブルカデナ店	☎098-956-3409

加盟店Find Out! vol.72

鹿児島県 THE 3RD PLANET フレスポ国分店

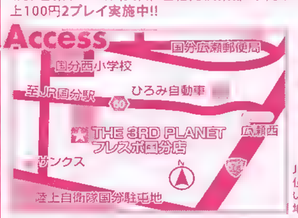
店舗情報

住　所：霧島市国分広瀬2丁目4番地1
電話番号：0995-48-6789
営業時間：9:00 ～ 24:00　URL：http://maf-s.jp/

スタッフより

（月）音楽ゲーム、（火）麻雀格闘倶楽部7、（水）ビデオゲーム全台、以上100円2プレイ実施中!!

Access



対応ゲーム
ビデオ
メダル
プライズ

※1ポイント100円換算て店内のお好きなゲーム機が遊べます。

JR国分駅から2.5km南に位置した県道60号線沿い 陸上自衛隊国分駐屯地から徒歩1分。

兵庫県 SUPER WAVE 森友店

店舗情報

住　所：神戸市西区森友2-50-2
電話番号：078-928-7775
営業時間：10:00 ～ 24:00

スタッフより

エターナルナイツ盛り上がっています。メダルでプレイできますので、ぜひプレイしてみて下さい!

Access



対応ゲーム
ビデオ
メダル

※メダル30枚かネットワークゲーム1プレイサービス!

国道175号枝吉交差点を東に100m、イズミヤ 横

各加盟店の住所・詳細は ARCADIAMAGAZINE.comへ

PC	http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode	http://www.arcadiamagazine.com/i/

アルカディアクーポン　コピーすると使用できなくなります

アルカディア→ゲームセンター

21-04.29　3月31日から まで

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。
※4 **THE 3RD PLANETは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください）
※5 **SUPER WAVEは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください）

アルカディア誌面
リニューアルのお知らせ
4月30日発売の6月号より月刊アルカディアは
生まれ変わります。ご期待ください!!

AOUショー2009開催される

http://www.aou.or.jp/

最新アーケードゲームの展示会「AOU2009アミューズメント・エキスポ」が、2月20日〜21日までの二日間、千葉県の幕張メッセにて開催された。

セガのブースでは、新基板「RINGEDGE」を用いたロボットアクション『ボーダーブレイク』が大盛況。プレイを待ちわびるファンの長蛇の列が見受けられた。また、アトラスブースではまさかのシリーズ最新作『豪血寺一族 先祖供養』の出展に加え、コナミブースでは音ゲーコーナーや『クイズマジックアカデミー6』のお披露目とイベントが大にぎわい。AMIブースでは新作2D格闘ゲーム『デモンブライド』、ケイブブースでは人気STGシリーズ最新作『デススマイルズⅡ』がプレイアブル出展されていた。一般公開日の21日には昨年を約1万人も上回る来場者が訪れ、ショー会場は活気に満ち溢れていた。

AOU2009来場者数(単位:人)

	2月20日:業者日(昨年比)	2月21日:一般公開日(昨年比)	合計(昨年比)
今年2009年	18,110 (-3,139)	27,050 (+9,857)	45,160 (+6,718)
昨年2008年	21,249	17,193	38,442



セガ「遊びな祭」開催される!!

http://asobina.sega.jp/09/

3月14日から15日までの二日間、セガ主催のイベント「やっぱ遊びな祭09」が、東京ファッションタウンビル(東京・有明)にて開催された。会場ではセガの最新ゲームを無料でプレイでき、多数のゲームファンが順番を待ちわびていた。初日には、ゲームセンターで好評稼動中の『VF5R』の全国大会「格闘新世紀V」の決勝大会が。二日目には『三国志大戦』のファン感謝イベントなどが行なわれ、注目を集めていた。



『VF5R』、『三国志大戦』は例年同様入場規制がかかるほどの多くのプレイヤーが来場、盛況振りを見せた。

KOF'02UMサントラ発売

http://www.team-e.co.jp/top.html

2月26日に発売されたPS2用ソフト『THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCH』(以下の表記は『KOF'02UM』)のサントラCDが、好評発売中!



『KOF'02UM』のために作曲された楽曲を含む全39曲のBGMを2枚組みのCDに凝縮した、ファン必聴のアルバムだ。完全新曲はもちろん、過去作品の人気曲をアレンジしたものもアリ!!

THE KING OF FIGHTERS 2002 UNLIMITED MATCHオリジナルサウンドトラック
価格:¥3,360(税込)
発売中
発売元:株式会社ティームエンタテインメント

PRESENT

『シューティングラブ。200X』発売

http://www.triangleservice.co.jp/html/slove200x/

2007年にアーケードに登場したシューティングゲーム集『シューティングラブ。2007』が、多数の追加要素とともにXbox360に移植された。

『シューティングラブ。200X』として生まれ変わった本作は、アーケード版に収録されていた2種類のゲームはもちろん、Xbox360版のために制作された完全新作シューティングゲーム『ー0(マイナスゼロ)』や、『トライジール』のアレンジ移植版が収録されているぞ。



販売元:トライアングルサービス
価格:7,140円(税込)
発売中

PRESENT

ナンジャタウンイベント情報

http://www.namja.jp

ナムコ・ナンジャタウン（東京・池袋）内にある「池袋餃子スタジアム」では、期間限定イベント「平成餃子革命」が開催中だ。自慢のご当地餃子とさまざまな食文化がぶつかり合うことにより、まさに革命的な餃子が誕生！　酢でしめたシャリと餃子を一緒に味わう「握り寿司餃子」を始め、餃子と長ネギを串に刺した「焼き鳥餃子」。静岡名物のうなぎと餃子のコラボレーション「うなぎ餃子の親子丼」など、味だけでなく見た目もインパクト抜群な餃子を堪能できる。

開催期間は6月14日（日）まで。スタジアム内各店舗の餃子を食べてスタンプを集めれば、「全店制覇認定証」をもらえるぞ！



PRESENT

ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は142ページで。

東京ジョイポリス情報

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

東京ジョイポリス（東京・お台場）において、ニューアトラクション『ストーム ジー』が好評稼動中！

『ストーム ジー』はふたり乗りの近未来ソリ型ライドで、白熱のバトルを楽しめるレースアトラクション。美しい雪景色の中を疾走する爽快感と、プレイヤーの操作に合わせて可動する大型ライドにより、時速300キロオーバーの高速バトルを体感できるのだ。プレイヤー二人の息を合わせてボタンを押すとライドが連続二回転！　回転するほどに加速がつくため、チームワークが勝負のカギを握るかも？　また、レース終了時にはプレイヤー間のシンクロ具合が表示されるため、カップルの相性判断としても楽しめるぞ。



PRESENT

東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は142ページで。

アルカディア データ ベース

2009年2月15日～2009年3月15日

ビデオゲームランキング

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION<バンダイナムコゲームス>	365.4
2	↓	ブレイブルー<アークシステムワークス>	274.2
3	→	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム<バンダイナムコゲームス>	260.3
4	↑	すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～<エクサム>	217.2
5	↓	MELTY BLOOD Actress Again<エコールソフトウェア>	184.7
6	→	Virtua Fighter5 R<セガ>	115.6
7	↑	GUILTY GEAR XX ΛCORE<アークシステムワークス>	111.5
8	↓	STREET FIGHTER Ⅳ<カプコン>	83.4
9	↑	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd Strike<カプコン>	76.1
10	→	デススマイルズ メガブラックレーベル<ケイブ>	52.4

第1位　鉄拳6 BLOODLINE REBELLION

PICK UP!



先月に続き、『鉄拳6BR』が首位を堅持！　昨年度は前作『6』が年間を通して圧倒的な人気を見せたが、本作も同様の人気を維持できるかが注目どころ。

メーカー　バンダイナムコゲームス
ポイント　365.4

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

順位	前回	タイトル（メーカー）	ポイント
1	↑	beatmania ⅡDX 16　EMPRESS<KONAMI>	334.3
2	↓	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	248.4
3	NEW	pop'n music17 THE MOVIE<KONAMI>	246.1
4	↓	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4 <セガ>	201.1
5	↑	麻雀格闘倶楽部7<KONAMI>	177.8
6	↓	DrumManiaV5 Rock to Infinity<KONAMI>	157.3
7	↓	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity<KONAMI>	131.3
8	↑	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Club 2006-2007<セガ>	95.8
9	↓	三国志大戦3 蒼天の龍脈<セガ>	70.7
10	→	クイズマジックアカデミー 5<KONAMI>	55.9

第3位　pop'n music17 THE MOVIE

PICK UP!



シリーズ最新作が満を持して登場！　「映画」をテーマにしたキャラクター、楽曲群が作り出すポップでキッチュな世界観は早くも大人気の模様だ。

メーカー　コナミ
ポイント　246.1

てあたりしだいゲームリスト

2009年3月15日現在

●4月稼働予定タイトル		
THE KING OF FIGHTERS Ⅻ	SNKプレイモア	2D対戦格闘
箱つみMAX	Fuuki	対戦パズル
弐輪-NIRIN-	バンダイナムコゲームス	バイクレース
Guitar FreaksV6 BLAZING!!!!	KONAMI	ドラムシミュレーション
Drum ManiaV6 BLAZING!!!!	KONAMI	ギターシミュレーション
HUMMER	セガ	レースゲーム
●今春稼働予定タイトル		
プロジェクト ケルベルス	マイルストーン,ホビボックス	対戦格闘
ラジルギ ノア	マイルストーン	シューティング
トラブル☆ウィッチーズAC～アマルガムの娘たち～	冒険企画局	シューティング
セニョール ニッポン！	タイトー	多人数参加型パーティゲーム
三国戦記2 乱世英雄	IGS	横スクロールアクション
アイドルパラダイス	サクセス/AMI	パズル
●今夏稼働予定タイトル		
ひぐらしの哭く頃に　雀	AQインタラクティブ	ドラマティック麻雀
ザ☆ビシバシ	KONAMI	バラエティゲーム
パラセロルンペ～空舞魔導陣～プレリュード	アールエス	対戦型シューティング
豪血寺一族 先祖供養	アトラス	2D対戦格闘ゲーム
ぶろっくぴーぽー	セガ	リアルブロック・ビデオゲーム
DERBY OWNERS CLUB 2009 ride for the live	セガ	競走馬育成SLG
旋光の輪舞 Dis-United Order	グレフ	対戦アクションシューティング
●2009年稼働予定タイトル		
デモンブライド	エクサム	2D対戦格闘
デススマイルズⅡ 魔界のメリークリスマス	ケイブ	シューティング
ボーダーブレイク	セガ	ネットワークロボットウォーズ(アクション)
エレベーターアクション デスパレード	タイトー	アトラクション型ガンシューティング
ホーンテッド ミュージアム	タイトー	シアター型ガンシューティング
ホッピングロード	タイトー	体感型ホッピングレース
ミュージックガンガン	タイトー	音楽ゲーム+ガンシューティング
jubeat ripples	KONAMI	音楽シミュレーションゲーム
●稼働日未定タイトル		
OPPOPO BOOM(オッポポブーン!!)	タイトー	体感ゲーム
天までマイル	Fuuki	アクションパズル
MONSTER Ancient Cline	エクサム	2D対戦格闘
Touch Striker	セガ	ビデオゲーム
オトメクライシス	エクサム	美少女タイマンアクション
テーブルゲームオンライン GTO 死神の遊戯	エクサム	テーブルゲーム

集計協力店舗（50音順）■AMUSEMENT LAND Kentagon/■AMUSEMENT LAND Kyontagon/■大久保アルファステーション/■Game in えびせん/■GAME BOX.Q2/■GAME's MILK/■/GAME41/■TAC 北方店/■チャレンジャー ABABA天神橋店/■チャレンジャーガムガム店/■モンキーハウス本館　ほか

プライズワンダーランド

アイコンの見方

出会いの春！　別れの春！　そしてプライズの春がやってきた!!
傑作フィギュアやぬいぐるみたちとの出会いを求めて、春風を突っ切ってゲーセンにダッシュ!!



かんなぎ 組立式DXフィギュア2

バンプレスト／4月中旬／全2種

人気コミック『かんなぎ』フィギュア第２弾は、主人公ナギの妹ざんげちゃん！　水着のカラーは黒とピンクの二種類だ。



ガンダムシリーズ ヒューマブルモデル3

バンプレスト／4月下旬／全2種

劇中のアクションを再現可能！　シャイニングガンダムとライジングガンダムを立体化。



北斗の拳 サンドバッグ風クッション

セガ　4月下旬　全1種

サンドバッグをイメージした特製クッション。裏側にはハート様のお姿がデザインされているぞ。



新世紀エヴァンゲリオン ヴィネッティアム薫る春風

セガ　4月上旬　全2種

原作では訪れることのなかった「春」を演出！　レイとアスカの穏やかな表情が、さわやかな春を感じさせてくれる。



らき☆すた ミニディスプレイフィギュア

セガ　4月下旬　全4種

コミックもアニメも人気の『らき☆すた』が、プライズに登場！　こなた、つかさ、みなみ、ゆいの四人をフィギュア化。



ひぐらしのなく頃に解 でふぉるまにあこれくしょんvol.2

バンプレスト／4月中旬／全3種

『ひぐらし』のヒロイン、沙都子、詩音、そして羽入の３人を、かわいらしくデフォルメ！



GANTZ リアルフィギュア

タイトー／4月上旬／全2種

週刊ヤングジャンプで連載中のSFアクション『GANTZ』から、ヒロインのレイカと岸本を立体化！　ぜひゲットしてください!!

プライズテクニック研究所 プチ研

第12回目のテクニック　達磨返し（だるまがえし）

イラスト：森茶



今月のプレゼント

●バンプレスト
かんなぎ　組立式DXフィギュア2　2種セットで1名
ガンダムシリーズ　ヒューマブルモデル3　2種セットで1名
●セガ
新世紀エヴァンゲリオン ヴィネッティアム薫る春風　2種セットで2名
らき☆すた ミニディスプレイフィギュア　2種セットで2名
●タイトー
GANTZ　リアルフィギュア　2種セットで1名

ハイスコア全国集計

2009年3月15日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top Score!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
GTIクラブ スーパーミニ・フェスタ！	イギリス 中級	2'44"968	URT-ODA.Z	ALL カード使用 イギリス中級 T.A	個人申請 Hey（東京）
	フランス 中級	2'37"592	URT-ODA.Z	ALL カード使用 フランス中級 T.A	個人申請 Hey（東京）
	イギリス 上級	2'34"026	参考記録	ALL カード使用 ネットランキング2位 イギリス 上級 T.A	個人申請 Hey（東京）
	フランス 上級	2'20"508	URT-ODA.Z	ALL カード使用 フランス上級 T.A	個人申請 Hey（東京）
愛されるより愛シタイ The House of The Dead EX		103,040	LUI @ゾビコ可愛すぎだろ常識的に考えて	ALL 4-1 フライング・ゾーンB→4-2 ゾンビハバラッチ	個人申請 セガワールド静岡（静岡）

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
アルカナハート2 Ver.2.1		11,020,000	KFI-FUJ	ALL キャサリン京橋	GAME'S MILK（京都）
まもるクンは呪われてしまった！	ふるる	605,954,510	SST	ALL まだまだ伸びます	個人申請 新宿ゲーセン ミカド（東京）
怒首領蜂大復活 ver1.5	タイプA・ストロング 通常2周	617,180,084,960	chrono @つぐみはさわしろん！	表2周 ALL	大久保アルファステーション（東京）
	タイプB・ボム 通常2周	453,455,531,577	かがみん	2周 ALL	Game in えびせん（東京）
	タイプB・ボム 裏2周	508,728,123,778	F意さん元気？ SRYM	ALL 残3	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
	タイプB・ストロング 裏2周	686,617,818,284	かがみん	2周 ALL	Game in えびせん（東京）
	タイプC・ボム 通常2周	354,932,962,597	かがみん	2周 ALL	Game in えびせん（東京）
	タイプC・ボム 裏2周	458,752,070,556	もっちー	裏 ALL 残2	個人申請 コインパーク ゲームロイヤル（大阪）
デススマイルズ	ウィンディア・通常	446,037,747	ERT 上尾人@ガンジン先生に感謝!!	ALL コンパネの改造等なし	個人申請 プレイスポット ビッグワン（埼玉）
シューティングラブ。2007	1人で検定	628,380	LYH	連付 17才 9.90	GAME'S MILK（京都）
	ミックススコアアタック	553,560	LYH	連付 ALL ×3	GAME'S MILK（京都）
	戦車Aスコアアタック	234,080	LYH	連付 ALL	GAME'S MILK（京都）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプA	534,924,109	SPS @関東勢いいから香川こいよ～	2周ALL 1周2.795億 カウンターストップ有り 2-5 3ミス 残5	個人申請 Hey（東京）
ボーダーダウン	6C	385,150,010	YOH	ALL 連付	グッデイ21（東京）
メタルスラッグX		7,512,970	IMO	ALL エリ 連付 プチUFO稼ぎ実施	大久保アルファステーション（東京）

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル		スコア	スコアネーム	備考	店舗名
ガンバード2	バルヒロ	5,076,800	三茶鮫（小二病）	ALL 連付	グッデイ21（東京）
Gダライアス	ニューν	39,359,230	L2A-大明神	ALL 連付 512×2 ボス前2207万	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
雷電DX	初級連付	7,641,490	防火ロイド亞北ネル ㊋2	ALL 連付	デイトナⅢ（埼玉）
バツグン	TYPE-B 連付き	26,197,100	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21（東京）
バトルガレッガ	シルハーソード	16,054,700	大台突破！1号機オブジョイトイ～栗畠	ALL 連付 電プチあり	個人申請 ゲームマグマックス川越店（埼玉）
	ミヤモト	18,226,070	あずきちゃんに感謝☆ SDD-楓	ALL A 連付	個人申請 新潟POPY（新潟）
ソニックウィングス3	コウフル&リヴァー卿	3,485,000	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
ソニックウィングス2	AV-8	2,973,500	D・I	ALL 連付 テヌキ→目玉	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
	FS-X	2,903,900	改装記念	ALL 連付 メダマ×2	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）
ゴークス		2,764,090	まJU(170万から覚えてません)	ALL 連付 残3 1UP×4	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
最後の忍道	ノーマル	3,308,000	いぶし銀見習Ⓤ	ALL 連付 ノーマル	GAME'S MILK（京都）
1943	2P	5,048,820	SGP-SV-TNK SGP-UAG	ALL 連付 2P(1人で2人用) モビ×3 大飛龍×28 二階爆×10 トンボあり	メディアパーク リブロス高槻店（大阪）

お詫びと訂正

アルカディア2008年4月号（No.107）記事の全国一位スコア欄に、下記タイトルの誤ったスコアが掲載されていました。現時点での正しい全国一位スコアは以下となります。
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
鉄拳3	エディ・コルド	1'35"88	えすぴーでぃー＝みにゃぢゅき㊂		アミューズメントパークNASA（長野）

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段（申請数により変動します）、2005年1月以降に稼動したタイトルを中段に配置しています。
レトロゲームは2005年1月以前に稼動したタイトルを指します。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC http://www.arcadiamagazine.com/ i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/

停滞気味のティタ戦線にS.RESQ氏が強烈な一撃!!

最高得点キャラであるティタの大幅更新、それもジオール、エモンでトップのS.RESQ氏がついに満を持してティタ戦線に参入してきた。

今回はステージ選択順が、以前のアレキサンドリア→サンサルバトル→東京（難易度はすべてエキスパート）の順から、2面東京、3面サンサルバトルになっているのが大きな変更点だ。

これはランクの関係上これまでは必須とされていた東京ボス稼ぎが2面でも十分稼ぎきれることが判明したからだ。これまでは東京を3面に選択しないと東京ボスの出すザコ敵の数が上限の1ループ20匹を吐き出す状態を維持できないと思われていたのだが、Dバースト稼ぎ時に常時オプションを四つ回収することで2面でも3面と変わらないスコアを稼ぎ出せることが判明。さらにザコの軌道や拡大化が穏やかなので、東京ボスのザコ2ループ＝40匹を1回のDバーストで全滅しつつカプセルを回収するパターンの実用化で、パワーアップゲージによるバーストチャージをほぼ行なわずに済み、そのチャージ分のスコアアップにも成功しているのが大きなポイントだ。

もちろん、他にもいろいろな部分が進化しており たとえば東京道中の早回しはUFO4機→ザブ12機→中央からの∞編隊まで出現させている。

なおサンサルバトルではゲキカメ後の早回し、籠ハッチをギリギリまで残してペンギンを多く出現させる、通常では倒しづらい子マンボウを逃さず倒す、という部分も極限まで突き詰めてきているというわけだ。

オトメディウス

ティタ・ニューム	全3面ALL 改造なし

4,353,510

関西の最終兵器 S.RESQ
チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）

また、他のキャラに目を向けても今回は未申請ながら、トロンでプリン氏がティタに迫るすさまじいスコアを出すなど、他キャラもまだまだ盛り上がっている状況に、改めてプレイヤーのやり込み具合と、本作の奥深さを感じずにはいられない。

いよいよ最終局面を迎えた感のあるオトメ戦線。各キャラの限界はどこにあるのだろうか？

集計店舗ハイスコア一覧

GAME 41
http://nome41.net/
北海道札幌市東区北41条東1-2-15 ロイアルハイツ 1F　☎011-751-9772

1	怒首領蜂大復活 ver1.5（タイプA・パワー 通常2周）	97,262,044,752	ざんねん！わたしのぼうけんはここで(ry	2-5
2	怒首領蜂大復活 ver1.5（タイプA・パワー 裏2周）	57,703,093,700	KMK	2-5
3	テラクレスタ	1000万＋α	やっちゃったね!! by後ろの大門軍団	残67 トイレ×29時間 連付
4	シューティングラブ。2007（ミックススコアアタック）	496,080	調子こいて穴埋めしちゃいました。	連付
5	シューティングラブ。2007（戦車Aスコアアタック）	206,280	藤野社長御来店ありがとうございました。	連付

デイトナⅢ
埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1　☎048-269-8119

★	雷電DX（初級連付）	7,641,490	防火ロイド亞北ネル ㊫2	ALL 連付

グッデイ21
東京都江東区北砂7-4-4　☎03-5690-0821

★	ガンバード2（バルピロ）	5,076,800	三茶鮫(小二病)	ALL 連付
★	バツグン（TYPE-B）	26,197,100	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付
★	ボーダーダウン（6C）	385,150,010	YOH	ALL 連付

大久保アルファステーション
http://www.alpha-st.co.jp/index2.html
東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03 5330 8595

1	すっごい！アルカナハート2	9,467,800	岡崎 汐	ALL クラリーチェ ABC同付 20万落ち
2	デススマイルズ メガブラックレーベル（ローザ）	7,855,859,724	AKF	ALL 2P側 連付 ライフ×5 ボム×0
★	怒首領蜂大復活 ver1.5（タイプA・ストロング 通常2周）	617,180,084,960	chrono @つぐみはさわしろん！	表2周ALL
★	メタルスラッグX	7,512,970	IMO	ALL エリ 連付 プチUFO稼ぎ実施

Game in えびせん
http://www.ebi-cen.com/
東京都練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル2F　☎03-6909-4776

★	怒首領蜂大復活 ver1.5（タイプB・ボム 通常2周）	453,455,531,577	かがみん	2周ALL
★	怒首領蜂大復活 ver1.5（タイプC・ボム 通常2周）	354,932,962,597	かがみん	2周ALL
★	怒首領蜂大復活 ver1.5（タイプB・ストロング 裏2周）	686,617,818,284	かがみん	2周ALL
4	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS（デス）	6'00"71	GGE-虎井権太	ALL

GAME BOX Q2
http://nmt.cside.com/q2/
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8　第1Uコーポ1F　☎052-452-0920

1	スーパーストリートファイターⅡX（ケン）	1,240,500	豊橋 H KODA	ALL 落ちまくり!!

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

★	アルカナハート2 Ver.2.1	11,020,000	KFI-FUJ	ALL キャサリン京橋
★	最後の忍道（ノーマル）	3,308,000	いぶし銀見習Ⓤ	ALL 連付 ノーマル
★	シューティングラブ。2007（1人で検定）	628,380	LYH	連付 17才 9.90
★	シューティングラブ。2007（ミックススコアアタック）	553,560	LYH	連付 ALL ×3
★	シューティングラブ。2007（戦車Aスコアアタック）	234,080	LYH	連付 ALL

チャレンジャー ABABA天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F　☎06-6357-6677

1	デススマイルズ メガブラックレーベル（ウインディア）	9,160,913,780	YAD-DDI	ALL LV999×2 LV2×1 LV3×3 EX×2
★	怒首領蜂大復活 ver1.5（タイプB・ボム 裏2周）	508,728,123,778	F意さん元気？SRYM	ALL 残3
★	オトメディウス（ティタ・ニューム）	4,353,510	関西の最終兵器 S.RESQ	全3面ALL 改造なし
★	Gダライアス（ニューν）	39,359,230	L2A-大明神	ALL 連付 512×2 ボス前2207万
★	ソニックウィングス3（コウフル&リヴァー卿）	3,485,000	みここ旧ver	ALL 連付
★	ソニックウィングス2（AV-8）	2,973,500	D・I	ALL 連付 テヌキ→目玉
★	ゴークス	2,764,090	ま JU(170万から覚えてません)	ALL 連付 残3 1UP×4

メディアパーク リブロス高槻店
大阪府高槻市高槻町13-5　☎072-682-3675

★	1943	5,048,820	SGP-SV-TNK SGP-UAG	ALL 連付 2P(1人で2人用) モビ×3 大飛龍×28 二度爆×10 トンボあり
★	ソニックウィングス2（FS-X）	2,903,900	改装記念	ALL 連付 メダマ×2
3	マクロス	8,900,300	バイントⓅ	ALL 連付 2P側

えの木
高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3999

1	オトメディウス（エモン・5）	3,961,810	カバード芋@謎の旅人	ALL バキュッ×0 ドリル×0
2	アームドポリスバトライダー Ver.B	15,515,460	マッキ上等兵	ALL チッタ×3
3	デススマイルズ メガブラックレーベル（ローザ）	6,023,072,436	月姫さーん♪ SEA	ALL EX×2 B×0 残2.5
4	デススマイルズ メガブラックレーベル（フォレット）	6,035,582,622	つかれた…orz SEA	ALL EX×2 B×2 残×3
5	デススマイルズ メガブラックレーベル（ウインディア）	7,114,057,364	あーちゃんチョコありがと☆ SEA	ALL EX×2 B×0 残×2
6	エスプガルーダⅡ（タテハ）	807,898,468	ξ ﾟ∀ﾟ)}ザクロ SEA	ALL 真セセリ無 枠×6 残×5 バリア0%
7	エスプガルーダⅡ（アゲハ）	806,861,226	そこが変だよ！やちよさん！ SEA	ALL 真セセリ無 枠×6 残×4 バリア75%
8	エスプガルーダⅡ（アサギ）	732,578,088	7.5出したかった SEA	ALL 真セセリ無 枠×6 残×5 バリア0%
9	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	463,778,791	ショウ…恐ろしい子っ	ALL 残×3 B×0 1周2.57億
10	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	195,871,550	ごめんなパイ ww SEA	2-4

HI-SCORE

●「集計店舗ハイスコア一覧」の表は、左から「通し番号」「ゲームタイトル（部門）」「スコア」「スコアネーム」「備考」となっています。
●通し番号の欄に★が入っているものは、全国一位を達成したスコアです。
●「集計店舗ハイスコア一覧」には、集計対象外のタイトル、部門のスコアが載っていることがありますが、それらはあくまで参考スコアとしての掲載です。どのような高いスコアを獲得していても、それらが全国一位スコアのリストに載る（当コーナーが全国一位として認定する）ことはありません。

ゲームプラザ・ショールーム＆SPOLA九品寺　合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62（ゲームプラザ・ショールーム）　☎096-372-5700

1	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	16,443,690	お茶まにあ-KMT	ALL 連付 鳥328万!? 5面1056万 ショールーム
2	カオスヒート	9,999,999	10年ふりの申請	ALL ヴォート スポラ
3	すっごい！アルカナハート2	8,558,200	ギンギン	ALL キャサリン 罰 スポラ
4	ストライカーズ1999（X-36）	2,425,800	ましこ	ALL 残0 スポラ
5	虫姫さまふたり Ver1.5（オリジナル・レコ）	295,357,283	トラウマイスタ	ALL ノーマル 残2 スポラ

サブカルチュア＆モンキーハウス本館合同集計

福岡県福岡市早良区曙2-9-9（モンキーハウス）　☎092-843-5671

1	スーパーパズルファイターⅡX	501,680	K.Y	ALL

講　評

『**愛されるより愛シタイ THE HOUSE OF THE DEAD EX**』は1面の大相撲ゾンビ場所や3面のゾンビリフティングで9000点以上のスコアを出せたのが大きかったそう。ラスボス戦でノーミス＋300コンボを達成したのが決め手になったとのこと。なお、4面ではそれまで選択しなかったミニゲームがランダムで出現するので、最終的にはそこで高いスコアが出せるゲームが出現するのが必須になるのでしょうか。

『**GTIクラブ スーパーミニ・フェスタ！**』は中級タイムアタックでは1、2、3周目でコースが変わるという、なかなかほかには例の無い内容。また通常のドライブゲームとは違い、各コースで近道やショートカットを駆使して最短ルートを見つけ出すのがキモになります。

『**怒首領蜂大復活 Ver.1.5**』はここにきて大阪勢の台頭が光ります。現在はボムスタイルも1周3000億超えは当たり前というところで、完全に独走状態のパワースタイルと違い、多くのプレイヤーがひしめくボムスタイルはこの中から誰が抜け出してくるか気になるところですね。

『**ケツイ 絆地獄たち**』は中型機をショットで破壊し爆風が出る直前にロックに切り替えると、ショットで壊しているのに倍率アイテムはロック時同様に振ってきて、敵倍率とステージ倍率は減少しない"空ロック"がさらに進化。ボタンAC同時押しからCだけ即離しでザコヘリにも空ロックをかけることが可能で、操作は非常に難しいものの大幅な点効率アップに成功しています。ただし、これによって道中の敵キャラすべてが空ロックの対象になり、非常に大変かつこれまでとは別のスキルとパターン作りを要求されるゲームになっている模様です。

またまた更新の『**バトルガレッガ**』はミヤモトの方が5面終了1125万から6面は大幅なパターン変更で319万点獲得でのスコア。大台突破のシルバーソードは鳥172万、マッドボール外周71万、62万での5面1047万からブラックハートMK=Ⅱにボム×3使用。7面の復活砲台でのミスがあったので、「まだまだ出る！」とのコメント付きでした。

東亜プラン社のブロック崩しゲーム、『**ゴークス**』（1991年）は同じ面で粘って出現する敵を倒し続ける稼ぎがキモ。初期のボール数が2個でボムが存在するなど、かなり異色のタイトルです。

スコアラー注目のイベントが続々開催中！

本誌P106にリポートが掲載されている、『シューティンググラブ。200X』発売記念イベントをはじめ、ここ最近シューティング系のイベントが多く散見される。上記イベントの翌日には、シューティングオンリー即売会とライブイベントが都内にて開催された。それぞれ対戦会、二次創作、音楽と取り扱うテーマは違うものの、ハイスコア文化の中核を担うシューティングのイベントが幅広く開催されることは、当欄にとってはうれしい限りである。

またシューティングではないが、2月下旬にはテトリスを題材にした大規模オフ会が東京・お台場で開催され、多くのファンが集った。

シューティングやハイスコア文化を取り巻く状況の悪化が指摘されて久しいが、そういった逆風の中にあって、熱を持った人々はそれなりの数残っている。そういった層に支えられ、ハイスコア文化は今後も連綿と続いていくだろう。欲を言えば、イベントを通じて新規プレイヤーの参入にも期待したいのだが……。

集計に関する基礎事項

「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」に関しましては、弊誌ウェブサイトをご覧下さい。

ARCADIAMAGAZINE.com
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

連絡先

■ハイスコアのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject、件名)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号　03-3265-7340
※質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

次回集計
（アルカディア6月号掲載）は
2009年4月19日(日)
までに出されたスコアで、
4月22日(水)当日消印まで有効です。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
WIZさん、今年早くも2度目の来店ありがとうございました。

●大久保アルファステーション（東京都）
当店4Fの「ガンダムフロア」に「機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT」を16台1プレイ50円で入荷しました！　東京最安値(?)で、この台数が稼働中です！　ぜひご来店ください！

●GAME BOX Q2（愛知県）
久しぶりにスコアが出せました。皆さんよろしくお願いします。

●チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪府）
えの木の皆さま、いろいろとお世話になりました。どうか次回も地中海は無しの方向で御願いしますw　by大変な紳士たち

●メディアパーク リブロス高槻店（大阪府）
2/8リニューアルオープンいたしました！　週末はスコアラーのお客さまでにぎわっております。基板持ち込みもOKです！

●えの木（高知県）
第2回オトメきっしょい（命名カートマン）に参加してくださった、みっしー・大明神・カートマンの御三方、遠路はるばるありがとうございました。次回の縦回転ダウンも心待ちにしておりますw　常連一同

●スポラ九品寺＆ショールーム合同集計（熊本県）
旧作を煮詰めるマゾいプレイヤーが増えてきました。

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール
※今月はルールの変更、追加はありません。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　　難易度
備考
達成日　　年　　月　　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　㊞
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　　）枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ゲームセンターイベントリスト 二〇〇九年三月

北海道

★クラブセガ新道
札幌市東区伏古10条5丁目2-7
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shindou.html

4/4	16:00	鉄拳6BR 店舗大会 ◆先着16名・トーナメント戦・ICカード必須
4/5	12:00～17:00	VF5R 公式OB ◆ICカード必須
4/12	16:00	GCB0083 店舗大会 ◆先着16名・トーナメント戦・ICカード必須
4/19	16:00	鉄拳6BR 店舗大会 ◆先着16名・トーナメント戦・ICカード必須
4/25	16:00	VF5R 公式大会 ◆先着64名・トーナメント戦・ICカード必須

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

4/25	15:00	アンサー×2 店内対戦会 ◆詳細はHP参照

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂字上城堤143 ☎022-383-1811

4/4	26:00	戦場の絆 店内大会
4/5	16:00	QMA6 店内大会
4/11	21:00	鉄拳6BR 店内大会
4/12	16:00	Gvs.G NEXT 店内大会
4/18	26:00	戦場の絆 店内大会
4/19	16:00	湾岸ミッドナイト3DX 店内大会
4/25	21:00	鉄拳6BR 店内大会
4/26	16:00	Gvs.G NEXT 店内大会
4/28	21:00	VF5R 店内大会
4/29	16:00	QMA6 店内大会

※受付は開始1時間前より行ないます。詳しくは店内POPをご覧下さい

栃木県

★セガワールドフェアー
栃木市昭和町2-25 ☎0282-25-0204
http://location.sega.jp/loc_web/sw_fair.html

4/11	20:00	VF5R 公式大会
4/12	未定	VF5R 闘劇'09予選大会
4/25	18:00	VF5R 公式オープンバトル

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap

4/4	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル ◆参加費はプレイ料金のみ
4/5	15:00	闘劇店舗予選 VF5R大会 ◆エントリーは開始1時間前までに

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店
土浦市大和町2-1 Patioビル 2F

4/11	20:30	VF5R 公式大会 ◆定員64名
4/12	14:00	QMA6 大会 ◆定員32名
4/18	17:00	VF5R 公式オープンバトル
4/19	16:00	Gvs.G NEXT 2on2大会 ◆定員16組32名
4/25	16:00	MBAA 2on2大会 ◆定員16組32名
4/26	18:00	湾岸ミッドナイト3DX 4人対戦会
4/29	19:30	鉄拳6BR 大会 ◆定員32名

※各大会エントリーは1時間前から。詳細は店内POPにて

神奈川県

★GAME ZETTON
海老名市中新田41-1 ☎046-232-6411
http://homepage3.nifty.com/zetton

4/4	16:00	三国志大戦3 大会 ◆参加費500円・定員無制限
4/12	13:00	BBH2008制覇 大会 ◆参加費1000円・定員無制限

埼玉県

★BOO-BOSSBOSS 所沢店
所沢市東狭山ヶ丘6 2838 3 ☎04 2929 8333
http://k.sal.jp/booboss

4/26	15:00	QMA6 大会 ◆当日発表

★ゲームセンターリンリン
熊谷市籠原南3-445 ☎048-533-3054

4/11	19:00	バカパカパッションSP 大会
4/25	19:00	バカパカパッション2 大会
1.3土曜	20:00	ブレイブルー 大会
2.4土曜	20:00	ブレイブルー 大会
毎週土曜	18:30	MBAA 大会
毎週土曜	18:00	ストⅣ 大会

千葉県

★ゲームチャリオット 五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

4/4	17:00～22:00	VF5R 公式オープンバトル ◆対試合形式のバトルロイヤル
4/11	18:00	Fate シングルランダムチーム大会 ◆参加費100円
4/12	14:00	Fate 闘劇'09予選大会 ◆参加費100円・受付締切13:30
4/18	19:00	VF5R 公式ポイント大会 ◆シングル形式
4/19	14:00	ブレイブルー 講習フリープレイ ◆1時間200円による講習フリープレイ
4/24	20:00	Fate シングル大会
4/26	14:00	GGXXAC 闘劇'09予選大会 ◆参加費100円・受付締切13:30
毎週水曜	19:00	ブレイブルー ランキングポイントバトル ◆18:30よりフリープレイ有

※エントリー締め切りは大会開始30分前となります。詳しくはHPまで

★イスカンダル
木更津市潮見4 1 2 ☎0120 010-267

4/5	16:00～21:00	VF5R オープンバトル ◆定員無制限・カード保有者のみ
4/18	17:00～18:00	VF5R 公式大会 ◆定員16名・カード保有者のみ

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

4/12	15:00	MBAA 大会 ◆参加費無料・キャラ変更不可
4/19	15:00	Gvs.G NEXT 2on2大会 ◆参加費無料・チーム内の機体重複不可・キャラ変更不可

★池袋GiGO
豊島区東池袋2 21 1 TECH35ビル ☎03 3981 6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

4/2	19:00	VF5R 公式オープンバトル トーナメント
4/4	19:30	MBAA 2on2トーナメント
4/5	19:30	MBAA ランバト
4/11	19:30	ブレイブルー 2on2トーナメント
4/12	19:30	タツカプ 2on2トーナメント
4/16	20:00	VF5R 公式大会
4/18	19:30	MBAA ランダム2on2トーナメント
4/19	19:30	GGXXAC 2on2トーナメント
4/25	15:00	MBAA ランバト
4/26	19:30	Gvs.G NEXT 2on2トーナメント

★G-link 渋谷道玄坂店
渋谷区道玄坂2-6-16 I'mOnビル 8F ☎03-5458-2201
http://www.shibuya-gigo.jp/g-link/

4/5	18:00	三国志大戦3 大会 ◆カード制限なし
4/12	18:00	GCB0083 対会 ◆コスト上限1200
4/19	18:00	WCCF 大会 ◆フリー
4/26	18:00	LoV 大会 ◆カード制限なし

★クラブセガ 新宿西口
新宿区西新宿1-12-5 西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.htm

4/4	16:00	真サムスピ 大会 ◆キャラ変更なし・トーナメント戦
4/11	16:00	月華の剣士2 大会 ◆剣質変更あり・キャラ変更なし
4/12	15:00	サムスピ天下一剣客伝 大会 ◆モード変更あり・キャラ変更なし
4/19	16:00	バーチャロンOMG トーナメント大会
4/25	16:00	キン肉マンMG2 大会 ◆モード変更あり・キャラ変更なし
4/26	14:00	カプエス2 大会 ◆第一部シングル戦・第二部2on2

★セガワールド大森
大田区山王2-1-5 大森駅ビルララ 2F ☎03-5709-0669
http://location.sega.jp/loc_web/sw_omori.htm

4/12	19:00	アンサー×2 大会 ◆シングルトーナメント・ハンデ無し
4/19	19:00	WCCF 大会 ◆シングルトーナメント・デッキ制限無し
4/26	19:00	ブレイブルー 大会 ◆シングルトーナメント・キャラ変更無し

★ゲームニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 ☎03-3554-2668
http://www.game-newton.co.jp

4/3	20:00	すごカナ2 ランバト個人戦
4/5	17:30	SC3 AESCNランバト個人戦
4/11	20:00	スパⅡXランバト個人戦
4/12	15:00	GGXXAC 闘劇'09予選大会
4/17	20:00	すごカナ2 ランバト個人戦
4/18	20:00	ストⅢ3rdクーベレーションランバト2on2
4/19	11:00	VF5R 東京ベイエリアカップvol.6 ◆詳細はVF5RHPにご掲載します
4/29	17:30	すごカナ2 2on2大会
毎週月曜	17:00～	ストⅢ3rd 定額フリープレイ ◆詳細は当店HPにて
毎週木曜	17:00～	すごカナ2 定額フリープレイ ◆詳細は当店HPにて

★クラブセガ秋葉原
千代田区外神田1-10-9 サトービル ☎03-5256-8123
http://location.sega.jp/loc_web/cs_akihabara.html

4/4	10:00～15:00	VF5R 公式オープンバトル ◆カード必須
4/5	11:00	VF5R 公式大会 ◆カード必須・定員64名

★THE 3RD PLANET 昭島店
昭島市松原町1 6 14 ☎042 500 1414
http://www.fukusensha.jp/3rdplanet/

4/5	15:00	麻雀格闘倶楽部7 店舗大会 ◆参加費100円・定員15名
4/12	14:00	湾岸ミッドナイト3DX 店舗大会 ◆参加費100円・定員16名
4/19	14:00	ドラムマニアV6 店舗大会 ◆参加費100円・定員16名

静岡県

★GAME USA
焼津市石津港町2-4 ☎054-624-5237

4/4	20:00	VF5R 公式大会
4/11	17:30	VF5R オープンバトル

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1 8 50 ☎0258 33 1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

4/5	15:30	第5回ブレイブルー 300インチ対戦イベント ◆当日対戦ファンの集い&15:30～大会開催
4/12	15:30	第4回MBAA 定期大会
4/18～19	終日	ハイスト対戦会&ストⅣ 闘劇前夜イベント祭り
4/19	未定	ストⅣ 闘劇'09予選大会
4/26	15:30	第2回Gvs.G NEXT 2on2大会
4/26	18:00	第14回VF5R オープンバトル ◆公式ルールに準ずる
4/29	16:00	第25回VF5R公式大会inテクノポリス ◆定員64名

※ 参加費1人100円、当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて

大阪府

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6BR 大会
毎週日曜	18:00	ブレイブルー 大会

★チャレンジャー ABABA 天神橋店
大阪市北区天神橋3 8 23 アベ野田ビル1F ☎06 6357 6677

4/5	17:00	ブレイブルー 大会 シングルトーナメント戦 ◆参加費無料
4/12	17:00	Fate 大会 シングルトーナメント戦 ◆参加費無料
4/19	17:00	MBAA 大会 シングルトーナメント戦 ◆参加費無料
4/26	17:00	ブレイブルー 2on2大会 トーメント戦 ◆参加費1チーム100円
5/3	17:00	MBAA 2on2大会 トーナメント戦 ◆参加費1チーム100円
毎週土日	備考欄参照	Fate フリープレイイベント ◆参加費500円・朝の部10～15時 夜の部17～22時
毎週土日	備考欄参照	MBAA フリープレイイベント ◆参加費500円・朝の部10～15時 夜の部17～22時
毎週日曜	備考欄参照	ブレイブルー フリープレイイベント ◆参加費500円・朝の部10～15時 夜の部17～22時

※大会受付は16時半までとさせていただきます。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3

4/12	18:00	VF5R 公式大会
4/19	15:00	ブレイブルー 大会
4/26	16:00～21:00	VF5R 公式オープンバトル
4/26	18:00	鉄拳6BR 大会

※変更になる場合もございますので、店舗にてご確認下さい

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

4/4	18:00	ストⅢ3rd 大会
4/18	19:00	鉄拳6BR 大会
4/26	18:00	ストⅣ 大会

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

4/3	16:00	ブレイブルー 大会
4/3	20:00	VF5R 公式大会
4/9	16:00	鉄拳6BR ランバト
4/11	20:00～22:00	VF5R オープンバトル
4/13	16:00	Gvs.G NEXT 大会
4/16	16:00	ストⅣ 大会
4/19	15:00	Gvs.G NEXT 大会
4/19	18:30～23:30	VF5R 公式大会
4/23	16:00	鉄拳6BR ランバト
4/25	20:00	VF5R 公式大会
毎週金・土	26:00～閉店	戦場の絆オフライン 店内対戦デー
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3丁目2番 ☎0726-33-4818
http://www.asmo.am.co.jp/ibaraki_vip/

4/5	15:00	MBAA ゲーム大会
4/12	15:00	カプエス2 ゲーム大会
4/18	19:00	V.セイヴァー ゲーム大会
4/18	終日	V.セイヴァー 対戦会(50円2クレ)
4/19	15:00	ブレイブルー ゲーム大会

★KO-HATSU(コーハツ)
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

4/4	17:00	第27回アカツキ電光戦記AA 大会
4/4	18:00	第59回SC3AE 大会
4/5	17:00	第69回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
4/11	17:00	第1回ブレイブルー ランダム 2on2大会
4/12	17:00	第4回ブレイブルー 2on2大会
4/18	17:00	第28回アカツキ電光戦記AA 大会
4/18	18:00	第18回サムスピ閃 大会
4/19	17:00	第3回すごカナ2 2on2大会
4/25	17:00	第11回ブレイブルー 大会
4/26	17:00	第26回キン肉マンMG2 大会
毎週金曜	18:00～23:00	ブレイブルー フリープレイ 対戦会 ◆参加費500円
毎週金曜	19:00～23:00	アカツキ電光戦記AA定額フリープレイ 対戦会 ◆参加費300円
毎週金曜	18:00～23:00	サムスピ閃 フリープレイ 対戦会 ◆参加費300円

★ハイテクランド セガ アビオン
大阪市浪速区難波中2 3 15 MMOビルB1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/ht_s_avion.html

4/5	14:30	三国志大戦3 全国大会店舗予選 ◆受付は3/29～
4/26	14:30	ストⅢ3rd 闘劇'09予選大会 ◆当日受付のみ・参加費無料

京都府

★ゲームスペース フラニー
宇治市広野町西裏100 ☎0774-43-9030

4/4	14:00	MBAA 大会
4/5	14:00	鉄拳6BR 大会
4/11	14:00	ガンダムSEED-D 大会
4/12	14:00	すごカナ2 大会
4/18	14:00	MBAA 大会
4/19	14:00	鉄拳6BR 闘劇'09予選大会
4/25	14:00	Gvs.G 大会
4/26	14:00	ブレイブルー 闘劇'09予選大会

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院二蔵町12

4/12	18:30	VF5R 公式オープンバトル
4/12	19:00	ストⅣ 闘劇'09予選大会
4/19	19:00	VF5R 公式大会
4/25	20:00	鉄拳6BR 闘劇'09予選大会
4/26	18:00	VF5R 闘劇'09予選大会
4/26	20:00	VF5R 闘劇'09決勝大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ☎075 502-5765

4/12	17:00	MBAA シングル大会
4/19	17:00	MBAA 2on2大会
4/25	17:00	VF5R 闘劇'09予選大会

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

4/4	18:00	すごカナ2 闘劇'09予選大会
4/5	18:00	GGXXAC 闘劇'09予選大会
4/11	19:00	MBAA 大会
4/12	15:00	ブレイブルー 大会
4/18	19:00	ストⅣ 大会
4/19	18:00	ブレイブルー 闘劇'09予選大会
4/25	19:00	Gvs.G NEXT 大会

注目イベント ACP2周年祭「格ゲー祭り」

AMコーラルパーク土浦店が2周年祭で「格ゲー祭り」を4月28日～5月6日まで開催!
2周年祭期間中は、格ゲー全タイトル100円⇒2クレジット&日替りフリープレイ実施の超サービスだ!! アミューズメントコーラルパーク土浦店
茨城県土浦市大和町2-1 PatioビルF 2F TEL:029-835-5689

注目イベント MBAA a-cho杯「月光再輝」

■会場　ネオアミューズメントスペースa-cho（http://www.a-cho.com/）
■開催日程（1）　第1部「第13回関西ランバト」5月2日（土）13:00～
※当日エントリーのみ・受付締切12:30
■開催日程（2）　第2部「3on3大会」5月3日（日）12:00～
※チーム内キャラ被り禁止
※事前WEBエントリー必須・締切4/30深夜
※WEBエントリー受付確認・締切11:30

そのほか詳しいイベント内容はa-choのWEBサイトをチェックだ!

4/26	15:00	MBAA 大会
4/26	15:00	QMA6 大会
4/29	15.00	湾岸ミッドナイト3DX 大会

兵庫県

★三宮 SANX
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335

4/4	18:00	Fate 大会 ◆参加費100円
4/4	19:00	バーチャロン オラタン5.66 大会 ◆参加費無料
4/11	15:00	サムスピ天下一剣客伝 大会 ◆参加費100円
4/11	18:00	ストⅣ 大会 ◆参加費100円・BP20000以下（予定）
4/11	15:00	ブレイブルー 大会 ◆参加費100円
4/12	18:00	MBAA ランバト ◆参加費100円
4/12	16:00	VF5R 公式大会 ◆参加費100円
4/19	15:00	GCB0083 大会 ◆参加費200円
4/25	18:00	ストⅣ 大会 ◆参加費100円・BP20000以下（予定）
4/25	15:00	ブレイブルー 大会 ◆参加費100円
4/26	18:00	MBAA ランキングバトル大会 ◆参加費100円

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七類1520 ☎0852-72-2550
http://jbbs.livedoor.jp/bbs/i.cgi/game/30116/1202598534/

毎週木曜	20:00	今出屋鉄拳6BR ランバト ◆参加費100円

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

4/4	20:00	鉄拳6BR 2on2大会
4/11	19:00	すごカナ2 2on2大会
4/18	19:00	ブレイブルー シングルトーナメント
4/25	19:00	アンサー×2 シングルトーナメント

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

4/4	20:00	Gvs.G NEXT 大会
4/11	20:30	VF5R 公式大会
4/12	16:00～19:00	VF5R 公式オープンバトル
4/18	20:00	鉄拳6BR 大会
4/19	20:00	ブレイブルー 大会
4/25	20:30	LoV 大会

※変更になる場合あり 店舗スタッフまで確認のこと

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

4/4	20:00	ストⅣ 中級者以下限定大会 ◆PP20000以下・カード登録必須
4/5	14:00	MBAA 大会
4/11	20:00	VF5R 公式大会 ◆受付開始19:30
4/18	18:30～23:30	VF5R 公式オープンバトル
4/19	14:00	ブレイブルー 大会
4/25	20:00	ストⅣ 大会
4/29	15:00	ストⅣ 中級者以下限定大会 ◆PP20000以下・カード登録必須

広島県

★広島GiGO
広島市中区本通り3-5せらかぐ本通ビル ☎082-541-6345

4/4	15:00	ストⅢ3rd 3on3トーナメント大会
4/11	19:00	ブレイブルー シングルトーナメント
4/12	19:00	ストⅣ 2on2トーナメント大会
4/19	15:00	鉄拳6BR 3on3トーナメント大会
4/25	19:00	GGXXAC 3on3トーナメント大会

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 5F ☎082-241-8564

4/4	15:00	MBAA ランバト
4/5	15:00	MBAA ランバト2on2 ◆同キャラ可・早稲田式
4/12	15:00	GGXXAC 3on3大会
4/18	15:00	ストⅢ3rd 大会
4/19	15:00	ブレイブルー 2on2大会 ◆同キャラ可・早稲田式
4/26	15:00	すごカナ2 ランバト2on2 ◆同キャラ可・早稲田式

福岡県

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1 ☎093-873-9100

4/4	18:00	MBAA 大会
4/11	15.00	ブレイブルー 闘劇'09予選大会
4/18	18:00	すごカナ2 大会
4/25	19:00	鉄拳6BR 大会

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F ☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

4/12	15.00	頭文字D5 対戦大会 ◆16名限定・受付4/5～
4/26	19:00	VF5R 公式大会第7回 ◆64名限定

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

4/4	19:00	タツカブ 大会
4/11	19:00	GGXXAC 大会
4/12	15:00	すごカナ2 大会
4/18	19:00	鉄拳6BR 大会
4/19	15:00	MBAA 大会
4/25	19:00	ブレイブルー 大会
4/26	15:00	すごカナ2 大会
4/29	15:00	GGXXAC 闘劇'09予選大会 ◆受付締切14時

※いずれも参加費100円。詳細は必ずHPで確認お願いします

★セガアリーナ中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

4/19	14:00	VF5R 公式大会 ◆公式ルール

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

4/19	18:00	ストⅣ 2on2大会 ◆闘劇ルールで行う練習大会

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか? 掲載をご希望される方は、

①開催タイトル ②主催者とその連絡先 ③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。
また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。

※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。初めて掲載をご希望される方は、詳細をお問い合わせいただきますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち

●セガワールドフェアー（栃木県）
◇VF5R 公式オープンバトル　2/28・55名
優勝:-鬚-(ジャン)　2位:BLACK WING
3位:★ NO－N∀ME ★

●桜の牧アミューズパーク（茨城県）
◇VF5R 公式オープンバトル　2/7・62名
優勝:高倉☆ジャッキー

●BOO-BOSSBOSS所沢店（埼玉県）
◇QMA5 大会　2/22・11名
優勝:れふてぃー　2位:65ダスキン　3位:さく

●GAME　ZETTON（神奈川県）
◇QMA5 大会　2/8・18名
優勝:きむわいばー　2位:きっかわ　3位:イマイさん
◇アヴァロンの鍵～ニクルス杯～　2/12・12名
優勝:ラク　2位:YOEI　3位:ハミルトン
◇アヴァロンの鍵～定例競技会～　2/14・14名
優勝:おのっち　2位:ARK　3位:カルム
◇BBH2008制覇～ZETTON杯～　2/22・8名
優勝:ポニョ　2位:hasi　3位:KEN、くどう

●クラブセガ秋葉原（東京都）
◇Fate 2on2大会　2/14・17名
優勝:ギルと桜の愉快な仲間達　黒紗夢(ゴールド),桜(ギル)
◇GGXXAC 3on3大会　2/14・18名
優勝:赤夜萌かたんのファン／我妻(紗夢),ムキ(暗慈),小川(エディ)
◇ブレイブルー 2on2大会　2/15・14名
優勝:まんが日本の歴史／バイオレンス空海(ジン),鑑真オーバードライブ(ノエル)

●大久保アルファステーション（東京都）
◇ブレイブルー 2on2大会　2/1・18名
優勝:いさ&Dio(アラクネ&カルル)　2位:FAB&オラ
3位:けいだ&電脳
◇KOF'95 シングルモード大会　2/22・14名
優勝:サニー（影二）　2位:A　3位:川村
◇KOF'95 大会　2/22・14名
優勝:サニー24（京、庵、影二）　2位:与作　3位:suf

●ゲームセンターテクノポリス（新潟県）
◇第3回ブレイブルー 大会　2/8・22名
優勝:サトー ONE　2位:ヒラ
◇第23回VF5R 公式大会　2/11・21名
優勝:ろいび　2位:みみたん
◇第2回MBAA 2on2定期大会　2/15・14名
優勝:T.I　2位:リース
◇第2回Gvs.G 大会　2/22・12名
優勝:SFCイシイ／ショウガ,イシイ
2位:チーム二人／ナオフロ,ノア
◇第2回ガンダムSEED-D 大会　2/22・12名
優勝:チーム二人／ナオフロ,ノア
2位:隠れメタボ／デュの字,サクライ

●チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪府）
◇MBAA 関西最強戦 3on3トーナメント戦　3/1・39名
優勝:よっこら○クロスフロンティア／BAB-西園寺ーキサラギ(Vシオン),ふぁんきゅー（琥珀）,みるみるミルキー（都古）
準優勝:魚魚魚／まもの,ユウ,ハギノ

●ハイテクランドセガアビオン（大阪府）
◇第2回MBAA 大会　2/8・12名
優勝:恭(ロア)　2位:ダイタ　3位:QOL
◇第3回ハパⅡ 大会　2/22・12名
優勝:ばたやん(ガイル／D)　2位:グンゼ　3位:B・B

●KO-HATSU(コーハツ)（大阪府）
◇第2回ブレイブルー 2on2大会　2/8・16名
優勝:リバイア様のパーフェクト昇竜教室／ダークサマ(ラグナ),リバイア(v)
準優勝:ナシ／タオシス,ぼっちょむきん
◇第7回ブレイブルー 大会　2/14・10名
優勝:HaartNana（ノエル）　準優勝:ラッキー
◇第8回ブレイブルー 大会　2/28・20名
優勝:初音ピク(レイチェル)　準優勝:ぼっちょむきん

●三宮SANX（兵庫県）
◇ブレイブルー 大会　2/7・10名
優勝:バジョン(バング)　2位:ナーガ　3位:いそか
◇侍女性!?ランダム2on2大会　2/7・15名
優勝:さりっぴ(閑丸)&02　2位:はいばぁ&さばルル　3位:キョウスケ&じげるる,C.R&太もも
◇バーチャロンオラタン5.66 大会　2/7・13名
優勝:峠(バルバトス)　2位:やすまる　3位:うるく
◇サムスピ天下一剣客伝 2on2大会　2/7・52名
優勝:ジャイアン(いろは)&へんぽく(閑丸)　2位:コウ&タムリン　3位:骸羅&外道勢
◇三国志大戦3 店舗大会～旧カード大会～　2/7・8名
優勝:小覇王　2位:ですよね～　3位:武吉,セントライト
◇VF5R 格闘新世紀Vエリア決勝大会　2/8・13名
優勝:うめっち(アイリーン)　2位:ぼったくり☆しずる
3位:ヨリ,くろぼ～
◇三国志大戦3 兵庫覇者制圧戦店舗予選　2/11・8名
優勝:うーたん　2位:武吉　3位:セントライト,飛天
◇Fate店舗大会　2/15・13名
優勝:綾(セイバー)　2位:ATN　3位:エロイデー・マンデー
◇ストⅣ BP2万以下大会　2/15・14名
優勝:ピカル(ケン)　2位:あーさー　3位:みうら
◇ストⅣ 無差別級大会　2/15・9名
優勝:ひやしあめ(ケン)　2位:みうら　3位:いっきいき
◇MBAA ランバト　2/15・17名
優勝:ノエル(遠野志貴)　2位:たく　3位:ゆき
◇ブレイブルー 大会　2/21・9名
優勝:ひろゆき(タオカカ)　2位:バジョン／かみみそ　3位:なお
◇MBAA ランバト　2/22・5名
優勝:べけ(琥珀)　2位:よしあ　3位:たべし
◇三国志大戦3 兵庫覇者制圧戦決勝大会　2/22・14名
優勝 繭　2位:0728　3位:楽たん
◇ストⅣ BP2万以下大会　2/28・21名
優勝:凡人(バイソン)　2位:ラリホー　3位:ゴミ虫,バス犬

●セガワールド松江（島根県）
◇ストⅣ 紅白戦　2/8・20名
優勝:たいぎ～&汚肉　2位:餅&味ぽん
◇すごカナ2 紅白戦　2/14・20名
優勝:おぼろ&犬ブル　2位:もじゃ&ブッチ
◇ブレイブルー 紅白戦　2/21・22名
優勝:肉球&ぜろ　2位:ま～や&ゆうき
◇アンサー×2 紅白戦　2/22・14名
優勝:バンサー鳥取チーム　2位:スーウェル
◇ストⅣ 大会シングル　2/28・29名
優勝:餅選手　2位:あず選手

●ファンタジスタ（岡山県）
◇ストⅣ 中級者大会　2/1・12名
優勝:はかいし(ベガ)　2位: 戸沢政盛　3位:スカルチノフ
◇ストⅣ 大会　2/7・18名
優勝:ゲマ(豪鬼)　2位:OSA　3位:KEY
◇MBAA 大会　2/8・8名
優勝:ゲマ(ネロ)　2位:V4　3位:腐乱拳
◇ストⅣ 中級者大会　2/11・9名
優勝:戸沢政盛(バルログ)　2位:じぇれ　3位:はかいし
◇VF5R 公式大会　2/14・33名
優勝:そよ風(リオン)　2位: ストレンジラブ
ベスト4:シュン・ザ・スカイ,市丸ギン
◇ストⅣ 大会　2/15・5名
優勝:ゲマ(リュウ)　2位:7way　3位:きょちょ
◇ブレイブルー 大会　2/22・12名
優勝:ニンジャ（バング）　2位:かわうそ　3位:ユダ
◇突発GGXX 大会　2/22・9名
優勝:チップ(チップ)　2位:かわうそ　3位:ABS
◇ストⅢ3rd 大会　2/28・26名
優勝:ひずみ(春麗)　2位:Stein　3位:花火師

●JOYサンモール店（広島県）
◇MBAA ランバト2on2　2/1・23名
優勝:リア充　謙虚なネロ使い(ネロ),スカ様(シエル)
2位:北斗勢，もちゃ,じゃぐ　3位:メルブラ、フェイト、ギルティどれでもかかってこい／クヴァレ,わか
◇QMA5 大会　2/7・10名
優勝:XTC　2位:しづきくれは　3位:もりのことり
◇すごカナ2 ランバト　2/8・8名
優勝:子分三号(あかね)　2位:ショート最脱?　3位:つばぅい
◇ストⅢ3rd 大会　2/15・11名
優勝:薫(豪鬼)　2位:stein　3位:おろ
◇北斗の拳 大会　2/21・15名
優勝:前回覇者松岡クン(レイ)
2位:中村主水　3位:覇者の影蜂屋クン
◇ブレイブルー 2on2大会　2/22・28名
優勝:初心者チーム／ゲキワ(バング),カルマ(ジン)
2位:血桜パンツレスリング　血桜,GN池面
3位:ふたりはプリクネ／ムラ@ホワイト,リコ@ブラック

●コムテックタワー（愛知県）
◇アヴァロンの鍵 弐 大会 魔道競技会　2/15・32名
【第一部】優勝:ナナさま　2位:ディズィー@年齢不詳
3位:ラゴウ
【第二部】優勝:ハルミトン　2位:ノバうさぎ　3位:ごんぶと

●TAC戸畑店（福岡県）
◇すごカナ2 大会　2/11・10名
優勝:REU（アンジェリア）　2位:茄子しょーじ
◇鉄拳6BR 2on2大会　2/28・16名
優勝:スンコ(シャオ),雷之介(レイ)　2位:A氏,小鳩

●TAC北方店（福岡県）
◇鉄拳6BR 大会　2/7・11名
優勝:腐れ地獄の門番(カズヤ)　2位:一休　3位:べにたんの味
◇鉄拳6BR 大会　2/21・16名
優勝:世界のおっさん(エディ)　2位:すみ夫　3位:べにすす
◇すごカナ2 ランバト　2/22・12名
優勝:紅(フィオナ)　2位:ゼニアが好きで好きでたまらない
3位:ロム,おおば@なべしー

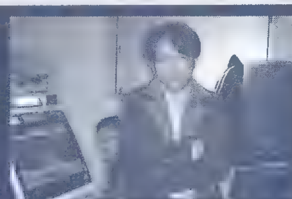
●セガアリーナ中間（福岡県）
◇VF5R 公式大会　2/15・19名
優勝:超暴れん坊(ブラッド)　2位:☆虹輝@あかりぉん☆
3位:決定戦未実施

●ゲームプラザアンアン大分店（大分県）
◇ストⅣ 2on2大会　2/11・11名
優勝:YAH（リュウ）　2位:うずら　3位:ゆまちゃん」
◇鉄拳6BR 大会　2/15・10名
優勝:元彼(ジャック6)　2位:たく　3位:雅人
◇ポップン16 大会　2/22・7名
優勝:みゆき★　2位:仲祥
◇ストⅢ3rd 大会　2/28・15名
優勝:シャチョマン(ユン)　2位:どりる矢島

今月の猛者!

今月は、大阪府ハイテクランドセガアビオンで2月22日に開催された『ハイパーストリートファイターII』をピックアップしよう!

今なお絶大な人気を誇る不朽の名作が題材の本大会。10年以上前の作品とあってか、出場者は年配の方々で埋め尽くされた。優勝はガイルDで鮮やかな勝利を決めたばたやん選手。おめでとう!!



腕組みでりりしいポーズをとるばたやん選手。今後のさらなる活躍に期待である。

格闘新世紀V終了！ "聖龍"が誕生!!

バーチャファイター5 バーチャ子インフィニティ

©SEGA

昨年末～今年にかけて店舗・エリア予選が繰り広げられていたオフィシャル全国大会「格闘新世紀V」の決勝大会が、3月14日（土）お台場のTFTホール「やっぱ遊びな祭09」にて開催された。今回は、当日の大会の流れを紹介していこう。

EVENT

オフィシャル全国大会 格闘新世紀Vリポート

全国各地の店舗大会、エリア大会を勝ち抜いた62名（当日欠席1名）と、特別招待選手1名によって争われた「格闘新世紀V」が遂に決着。今大会は全キャラが出場を決め、多くの強豪が予選で散っていった。今まで以上に波乱要素が多い中を勝ち抜いたのはだれだ!?

1回戦～3回戦までの見どころ

一回戦で盛り上がったのは、「イトシュン」（ブラッド）VS.「千人斬り」（カゲ）による強豪同士のカード。「千人斬り」があっという間に2ラウンド先取し、3ラウンド目も圧倒的にリードした状態で「イトシュン」をリング際に追い詰めるが、まさかの順逆自在（⇨Ⓟ＋Ⓖ）暴発により自らリングアウトしてしまう。このチャンスを「イトシュン」が逃さず、4ラウンド目を取り返すと、最終ラウンドは開幕ガード崩しからのコンボで一瞬でリングアウト勝ちを奪い、大逆転に成功した。

そして最大の注目カードが、「こえど」（ジャン）VS.「ジョセフ」（アキラ）という優勝候補同士による一戦。「ジョセフ」が2ラウンド連取すると「こえど」が3、4ラウンドを取り返す一進一退の攻防。最終ラウンドは「ジョセフ」ペースで試合が進むが、追い詰められた「こえど」が受け身から山崩し（⇨Ⓚ）を決め、お互い体力は残りわずかの状況に……。ギャラリーがかたずを飲んで見守る中、最後は「こえど」が放った打撃投げの木之花咲耶（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）が「ジョセフ」の目の前で空振り。これにローキックでの反撃を決めた「ジョセフ」が辛勝した。

このほか前大会ベスト8の「やつき」（ジャッキー）が、東海の「ヨゴ☆カゲ」に葉隠流・陽・弧延落（⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ）で2度もリングアウトさせられて敗れれば、前回覇者で特別招待選手の「ふ～みん」（レイ・フェイ）は東海の「いのさわら」（ジャッキー）に敗れるなど、多くの強豪が一回戦で散っていった。

2回戦では、覆面を被って大会に参加した「石井プロ」（ウルフ）と「どんぶり」（エル・ブレイズ）の二人が激突する謎の対決が勃発。この勝負は「どんぶり」が勝利。このほか一回戦で大逆転勝利したイトシュンは、北海道のアオイ使い「なぞ嗜好のY.F」に敗れてしまう。さらに、過去の大会で好成績を残している関西勢が、2回戦で全滅という結果に。

3回戦では格闘新世紀Ⅰ～Ⅴのすべてに出場する強豪「ブラックマジシャン」（アオイ）こと「調布K･Kサラ」と、「こえど」との激戦を勝ち上がってきた「ジョセフ」がどちらもサラに敗れ、関東勢は「ユド」（ジャッキー）を残して姿を消す。逆に好調だったのが北海道勢で、3名をベスト8に送り込むという、前評判を覆す強さを見せた。

1～3回戦を通して見ると、キャラ的にはサラ、アオイの活躍が目立った印象。特にサラのフラミンゴからの攻めは、多くの強豪プレイヤーを飲み込んでいった。逆にラウ、ブラッドは出場者こそ多かったが結果は振るわず。また、最強キャラのリオンは一回戦で全滅の危機に追い込まれたが、最終試合で「とまりおん」が「磁石」（鷹嵐）から逆転勝利して生き残るという際どい結果となった。



一回戦から強豪同士のぶつかり合いが多発。勝ち残った強豪も3回戦までにほとんどが消える、波乱の展開となった。

準々決勝

準々決勝第一試合は、「マスク・ド・ヒジテツ」の名で知られる強豪ジャッキー使い「ユド」と、"霊亀"の特殊称号を持つ「ひーろぉ☆jean」の一戦。「ユド」が流れるような攻めで2ラウンド先取するも、「ひーろぉ☆jean」が丁寧な立ち回りで2ラウンド取り返す。最終ラウンドは「ひーろぉ☆jean」が勝負どころで山崩しをカウンターで当て、そのまま流れを離さずに勝利を手にした。

第2試合は2回戦で「イトシュン」を破った「なぞ嗜好のY.F」と、3回戦で「ブラックマジシャン」を倒した「ジュリエッタ沙羅」の一戦。接近戦ではお互い積極的に手を出していく乱打戦の形になり、火力で上回る「ジュリエッタ沙羅」が勝利。

第3試合は北海道のパイ使い「白虎」と、九州のアキラ使い「キヨタカ」による一戦。2-2までもつれた好勝負となったが、最終ラウンドは「白虎」が壁コンボ後の受け身に、蒼下旋風脚（⇧ⓅⓀ）の最大タメを合わせてエクセレントで勝ち上がる。

第4試合は特殊称号"白狼"を所持する「とまりおん」と、3回戦で優勝候補の「ジョセフ」を破って勝ち上がってきた「月のうさぎ」の対決。この試合はフラミンゴへの対応と確定反撃の精度が高かった「とまりおん」が危なげ無く勝利した。



関東最後の砦としてギャラリーの声援を一身に受けた「ユド」（写真左）だったが、「ひーろぉ☆jean」の前に力尽きる。



最弱と呼ばれるパイで唯一の出場者となった「白虎」（写真右）。連係のバリエーションが豊富で攻めの強さが際立つ。

激戦のベスト4

準決勝はどちらの試合も北海道代表VS.東海代表という形に。第一試合は「ひーろぉ☆jean」VS.「ジュリエッタ沙羅」。序盤は「ジュリエッタ沙羅」のサーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ＋ⓀⓀ）が面白いように当たってあっさりと2ラウンド先取。「ひーろぉ☆jean」が3ラウンド目を取り返すも、4ラウンド目はリング際で残り体力わずかに追い込まれ、体力に余裕のあった「ジュリエッタ沙羅」はリングアウトを嫌いリングの中央まで下がっていく。そこに「ひーろぉ☆jean」が縦猿臂（⇧⇧Ⓟ）からの連係を連続で当て、一気に逆側のリング際まで追い詰めると、「ジュリエッタ沙羅」のしゃがみⓅ→しゃがみⓅの連係に対して、初段ガード後に最速の山崩しという大胆な割り込みを見せ、大逆転のリングアウト勝ちをものにする。こうなると最終ラウンドは一転「ひーろぉ☆jean」ペース。最後はサーペントスマッシュキャノンを冷静にガードし、確定反撃を決めて勝利。

第2試合は「白虎」VS.「とまりおん」。どちらも強気の攻めを見せ一進一退の攻防となるが、「白虎」のダメージ源である壁攻めを「とまりおん」がことごとく凌いで先に2ラウンドを取る。4ラウンド目は残り体力が少ない「白虎」が燕青旋風脚（Ⓚ＋Ⓖ）をカウンターヒットさせて逆転のチャンスをつかむが、「とまりおん」がその後の側面投げをしっかりと投げ抜けし、縦跳穿掌（⇧Ⓟ＋Ⓚ）をカウンターで当てて勝利。「とまりおん」の壁際での駆け引きのうまさが際立つ試合となった。



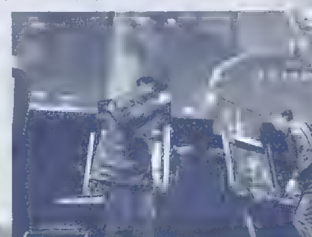
手堅い立ち回りながら勝負どころの嗅覚が鋭い「ひーろぉ☆jean」。当日は何度も逆転劇を演じ会場を沸かせた。



注目の決勝戦

決勝戦は"霊亀"「ひーろぉ☆jean」と"白狼"「とまりおん」の特殊称号保持者同士による対決。1ラウンド目は開幕から積極的にダッシュ投げに行った「とまりおん」がエクセレントで取ると、その後も投げやキャッチ投げを多用して攻勢に出る。これが立ちガードでの様子見が多い「ひーろぉ☆jean」に対して的確に決まり、ほとんど何もさせずに2ラウンド目を連取。3ラウンド目も「とまりおん」が積極的に手を出していく展開。「ひーろぉ☆jean」は追い正拳突き（⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ）をカウンターで決めて反撃ののろしを上げるが、焦ったのか追撃をミスしてしまう。これが決め手となったか、「とまりおん」が即座に攻勢に転じ、たたき付けからのコンボをミスしてしまうものの、フォローで出した後掃腿（⇩Ⓚ＋Ⓖ）が受け身を取った「ひーろぉ☆jean」にヒットして勝負あり。

こうして東海代表（現在は地元の沖縄に在住らしい）のリオン使い、「とまりおん」が決勝戦を圧倒的な力で制し、特殊称号"聖龍"の栄冠を勝ち取った。今後の闘劇などでの活躍にも期待したい。

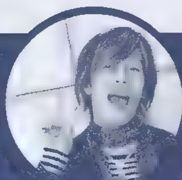


一回戦以外は危なげ無く勝ち進んで優勝した「とまりおん」。確定反撃の精度の高さと、ガン攻めスタイルが印象的だった。



今回の特殊称号は"聖龍"。今後は「とまりおん」が、スタープレイヤーとして全国各地のイベントに顔を出すかも？

Monthly Virtua God Journal ちび太通信



ちび太です☆今月は大会リポートでスペースが少ないので、僕が各種イベント情報をお届けしますね。まずは、3月8日（日）にクラブセガ秋葉原にて開催された「第6回天下一武闘会in東京」の結果から。ベスト4に僕、「マスク」、「灘琉豪」、「ぜん」が残ったこの大会、優勝は力強いプレイで会場を沸かせた「灘琉豪」のアキラでした。僕は残念ながら準決勝で「灘琉豪」に負けちゃいました。6回目でついに"ひらがな3文字"のプレイヤー以外が優勝した形です（笑）。

次回はまた池袋GIGOに戻り、4月の12日（日）開催の予定です。当日枠も予定しているので、皆さんぜひ参加＆観戦に来てください！

まさしくプレなタイミングでの開催!? 2009 PRE BEAT-TRIBE CUP開催決定！

【大会概要】
■大会名：「2009 PRE BEAT-TRIBE CUP」
■開催日時：2009年4月5日（日曜日）
■開催場所：「ゲームニュートン大山店」（東京）
■開催住所：東京都板橋区大山町25-8
■開始時間：9:00 ～受け付け／ 11:00 スタート
■電話番号：03-3554-2668
■エントリー：Webエントリーを予定
■大会形式：5on5勝ち抜き戦／予選→プレーオフ→決勝トーナメント
■ルール：キャラ使用制限無し、キャラ固定
■参加費：10,000円（パンフ1部付）
※詳細は VFR HP（http://www.beat-tribe.jp/）またはニュートンHP（http://www.game-newton.co.jp/）まで

新バージョン、始動!!

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■稼働日：2008年12月
■使用基板：SYSTEM357
■ネットワーク：ALL-NET

記事制作：アルカディア鉄拳攻略チーム

3月末から闘劇'09の予選が開始となり、ますます盛り上がりを見せている「鉄拳6BR」。今月はこれからの熱い闘いを勝ち抜くための攻略情報を大公開!

バージョンアップの変更点

ラースの性能が大きく変化。その他は大勢に影響なし？

さる3月12日、多くのプレイヤーが期待していたバージョンアップがついに実施された。

全体的に見渡してみるに、大きく性能の変わったキャラクターは居ない模様。技の性能の微調整のレベルにとどまったようだ（[illegible]可能だった技が不可能になった、空中やられのモーションが変化、攻撃判定の部位やヒット位置を微調整、etc.……）。

戦術にかかわりそうな性能面での調整だと、リーのバンプキック（⇧●●）ガード時の距離が離れにくくなったことと、ブルースの、正面右膝蹴りからの左横膝蹴り（⇨☆⇩⇦●● 中に ●●or●●●●）、フェイスブレイクスロー（相手の右横から接近して ●●or●●）に壁やられ効果が付いたことなどが挙げられるが劇的な変化とは言いがたい。

ただ、その中で大きく性能が変わったのが新キャラクターのラース。根本的に戦法を考え直す必要があるほどではないものの、上方技のトリガードスクリュー（[illegible]）や、ノッキング（[illegible]）、ボルトライナー（[illegible]）といった技に調整が施されたため、これらの技の使いどころ、使用頻度については若干考えていかなければならないだろう。



主要バウンド技のボルトライナーのダメージが低下したことにより、全体的にコンボのダメージ[illegible]した。



硬直が増加したとはいえ、避け性能は依然として高いトリガードスクリュー。使いどころさえ間違えなければ強力な技だ。

ラースの変更技一覧

●立ち[illegible]
・ガード後の硬直が[illegible]（ガードされて[illegible]）

●トリガードスクリュー（[illegible]）
・ダメージが1発目、2発目ともに低下
・ガード、空振り時の硬直時間が増加（ガード時21フレーム不利）

●ノッキング（⇧●●）
攻撃判定持続時間減少。攻撃判定の位置が変化し、横方向への攻撃判定が減少。

●ボルトライナー（⇨⇦●●●●）
1発目の攻撃力が低下。

●デスラグラビティ（⇩●●●●）
3発目の空中ヒット時の吹き飛び位置が変化。やや遠めでダウンするようになった。

TEKKEN-NET TOPICS!! 3.16 チームバトルロイヤル「戦国乱世」、開幕!

「戦国乱世」とは、本作と連動する携帯電話サービス「TEKKEN-NET」によるゲーム内イベント。週ごとに、チームレベル5以上のチームが自動的に5組ごとにマッチングされ、互いに順位を競い合うというバトルロイヤルゲームだ。

順位は、通常の対戦やトライアルを成功させると獲得できる『乱世ポイント』で決定され、順位に応じたファイトマネーがチームメンバー全員に付与されるシステムになっている。うまくいけば、ファイトマネー一挙大量獲得のチャンス！　この機会に一気にマネーを稼いで、新規アイテム追加に備えよう！

なお、今回の「戦国乱世」開催に際して、TEKKEN-NETにていくつかシステムの変更点がアナウンスされているが、それ以外にも右記の点が追加・修正されているぞ。

★今回の「戦国乱世」開催に伴う追加・変更要素

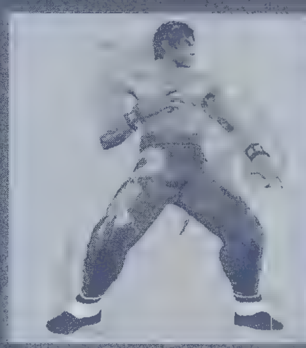
●順位報酬（ファイトマネー）が大幅に上昇！
あれこれ総合するとなんと従来の倍以上のマネーが獲得できるように。

●チームLVの変動条件が緩和！
結果が3位以内だった場合、レベルアップに必要なポイントが減らなくなった。

●チームレベルに応じてアイテムを付与！
専用のレンタルアイテムが授与される。

●チームコマンド大幅強化！
チームコマンドの結果がテキスト表示に変更／新コマンド『奇襲』を追加！／チームコマンドの効果が大幅に向上！／チームメンバーの過半数以上の投票でチームコマンドの効果がさらに上昇！……と駆け引きの要素が増強！

楽しさ大幅アップで盛り上がり必至な「戦国乱世」。これは参加するしか！



6の[illegible]は、戦国乱世で獲得できる新規アイテムのサンプル。猛々しいオーラは戦国の世を生き抜いた証。[illegible]の乱世を制し、己が覇気を高めよ！

特別講座

使い方一つで世界が変わる

後ろダッシュの使い方

Text:ユウ



「なんとなく」の後ろダッシュをしていない？
今一度、後ろダッシュについて勉強しよう!!

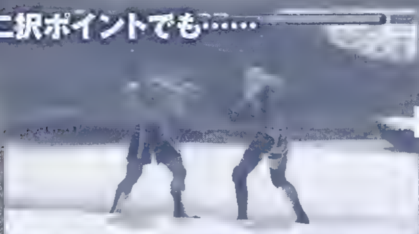
最強の防御行動!? 後ろダッシュの強さとは

後ろダッシュの強さとは、ずばり**「ローリスク・ハイリターン」**これに尽きる。相手の攻撃をかわしやすく、かわした際には相手の技モーションすべてがスキになるため、威力の高い反撃をたたき込める。

後ろダッシュの使い方は主に2パターン。相手が手を出したくなるようなこちら側が少し不利な状況を作り→後ろダッシュでそれを避ける→相手の技のスカりを確認してそのスキに反撃をたたき込む**「"誘い"の後ろダッシュ」**がまずひとつ。その他に、相手に二択のプレッシャーをかけられたときの**「とっさに攻撃を回避するための後ろダッシュ」**がある。以上2種類が主要な使い道だ。

ただし、どちらの後ろダッシュも「なんとなく」で出していてはダメ。常にスカしからの反撃を意識し、自分の後ろダッシュに意味を持たせることが重要だ。

二択ポイントでも……



後ろダッシュで回避!!



相手の攻撃をスカすことを意識していないと、この瞬間に反撃を決められないので、後ろダッシュ中は反撃の意を胸に。

無駄の無いコマンド入力

中距離から遠距離戦で相手との距離を保つために使われる後ろダッシュの連続（通称「山ステ」）は、後ろダッシュの硬直をしゃがみによりキャンセルすることで繰り出せる。入力方法は（⇦⬅☆⇧⬅☆⇧⬅☆⇧⬅☆〜）だ。スムーズに後ろに下がるコツは「後ろダッシュ部分（⬅）は長く、しゃがみ部分（⇧）は短く」と意識しながら入力すること。

近距離戦では、例えば左記の"誘い"の後ろダッシュであれば、自分のガードさせた技の硬直が解けた瞬間から後ろダッシュできるのが理想。ガードさせた技の硬直をしっかりと把握し、先行入力を使った無駄の無い入力を心がけよう。



しゃがみにかける時間が長いと、相手のリーチの長い中段技などをくらってしまうので注意。

具体例で分かりやすく解説

ガード時と後ろダッシュ時のリスク/リターン比較

相手の二択攻撃に対して、毎回ガードで立ち向かうのはあまりにも効率が悪い。後ろダッシュで解決できる状況は多数あるので、プレッシャーに押されて固まらないように注意だ。

ここでは後ろダッシュのダメージ効率のよさをアスカの二択を例にとって解説してみた。右のチャートでは防御側の行動を「立ちガード」「しゃがみガード」「後ろダッシュ」に分け、それぞれのリスクとリターンを分析している。極端な例だが、後ろダッシュの利点が分かるはずだ。後ろダッシュをうまく使い、相手にそれを意識させたら、右のカコミ記事にあるもう1段階上の読み合いに持ち込めるぞ。

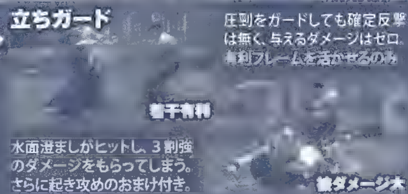
二択が来る!



ここで冷静に!!

ここではアスカの圧到（⇩⇩）と水面澄まし（[⇩⇩]）の二択を例に、各防御行動のリスク/リターンを分析。

立ちガード



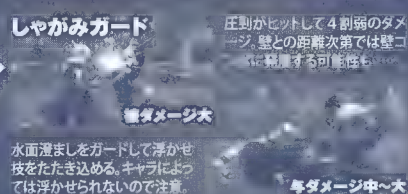
若干有利

圧到をガードしても確定反撃は無く、与えるダメージはゼロ。有利フレームを活かせるのみ。

被ダメージ大

水面澄ましがヒットし、3割強のダメージをもらってしまう。さらに起き攻めのおまけ付き。

しゃがみガード



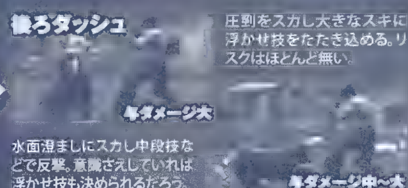
被ダメージ大

圧到がヒットして4割弱のダメージ。壁との距離次第では壁コンに発展する可能性も。

与ダメージ中〜大

水面澄ましをガードして浮かせ技をたたき込める。キャラによっては浮かせられないので注意。

後ろダッシュ



与ダメージ大

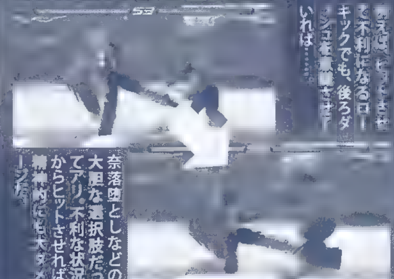
圧到をスカし大きなスキに浮かせ技をたたき込める。リスクはほとんど無い。

与ダメージ中〜大

水面澄ましにスカし中段技などで反撃。意識さえしていれば浮かせ技も決められるだろう。

後ろダッシュを意識させたら

相手に後ろダッシュを意識させ、「ここで技を振ったらスカされる」という考えを持たせられれば、さらにもう1段階上の読み合いを仕掛けられる。少しこちら側が不利な状況であったとしても、後ろダッシュを意識した相手はうかつに手を出せずに固まりがち。そこで逆にずうずうしく攻め込み相手の虚を突いてしまうのだ。不利な状況から一変、有利な状況にさえ持ち込めてしまう後ろダッシュ。有利な状況というのは技のヒットやガードだけでなく、自分の左手だけのレバー操作だけでも得られるということを覚えておいてほしい。



例えば、ヒットさせても不利になるローキックでも、後ろダッシュを意識させていれば……

奈落墜としなどの大胆な選択肢だってアリ。不利な状況からヒットさせれば精神的にも大ダメージだ。

ピンポイント使用で戦力アップ!!
暴れで使えるジャンプステータス技一覧

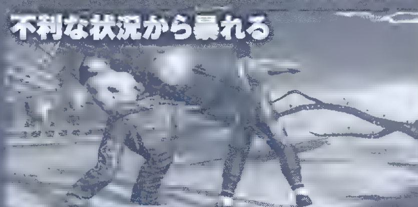
今月は古来有効と信じられてきた"ジャンステ暴れ"の真相とその理屈に迫っていくぞ。主なジャンプステータス技のデータ一覧もお見逃しなく!

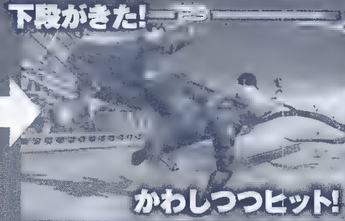
Text:ハメコ

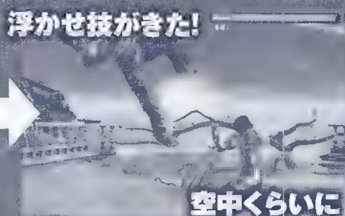
ジャンプステータスの性質と"ジャンステ暴れ"の有効性

ジャンプステータスとは、攻撃動作中にジャンプする技の大半が持つ特殊な[illegible]ことを指す。ジャンプステータス中は[illegible]などの特殊中段攻撃を回避できる[illegible]もちろん、通常の空中状態と同じく"[illegible]つかみを回避できる（空中投げに移行できるつかみは回避できない）"という性質も併せ持っているのだ。

"ジャンプステータスを持つ技での暴れ"の有効性を示す答えは、まさにこの"空中状態"が握っている。下表を見てもらえばわかる通り、大抵の技は入力後の10フレーム目にジャンプステータスが発生、空中状態となる。つまり、不利な状況からジャンプステータス技を出したとしても、相手の下段攻撃がその後9フレーム以内に当たらなかった場合は避けつつ攻撃でき、また10フレーム以降にくらった上・中段攻撃はカウンター扱いではなく空中やられとなり、読み負けても被害は小さくて済むのだ。







立ち[illegible]や[illegible]で相打ち[illegible]

主要ジャンプステータス技一覧

キャラ名	技名（コマンド）	ジャンプステータスの発生	攻撃判定の発生	ガード時の硬直差
ラース	トリガー・スクリュー（[illegible]）	12	16	-21
	ストームヒール	10	25	-9
	アバランシュ	11	-	-
アリサ	クレイドルスター	10	20	-14
	インバウンドキック	10	15	-12(※1)
	背向け中[illegible]	6	[illegible]	[illegible]
レオ	躍歩三浄提	10	15	-12
	一起脚	10	17	-9
ザフィーナ	[illegible]	[illegible]	22	-8
	[illegible]	10	17	-11
ミゲル	スタッカートダンク	10	25	+1
	インレイキック	10	19	-8
	リアキック	10	15	-14
ボブ	[illegible]	10	20	-17
	[illegible]	13	10	-9
ジン	後ろ回し左飛び蹴り	10	22	-9
	前蹴上げ	10	15	-12
カズヤ	烈火脚	10	19	-9
	螺旋襲刃脚	10	25	-16
アスカ	流雲壁	6	23	-6
	紫雲二段蹴り	6	14	-6
	竜車蹴り	11	16	-23
	巌戸	14	20	-7
	天空	10	20	-10
リリ	バーティカルアクシズ	6	36	-8
	クロックキック	12	18	-8
	バックフリップ・スピニングエッジ1発目	12	24	-3(※2)
	カプリコーンキック	10	15	-12
	ウイングニー	10	15	-9
	[illegible]	10	15	-12
	ツイストバックフリップ・フルーレ（背向け中）	6	30	-11
ファラン	エスケープキック	6	17	-13
	飛び横蹴り～レフトフラミンゴ	10	20	+3(※3)
	スコーピオンサイトキック～ライトフラミンゴ	10	16	0(※4)
	ブラッディーギロティン	9	25	-9

キャラ名	技名（コマンド）	ジャンプステータスの発生	攻撃判定の発生	ガード時の硬直差
シャオユウ	[illegible]	[illegible]	21	-18
	月下兎軽	10	16	-12
	[illegible]月閃	[illegible]	23	-3
	流星連脚	[illegible]	16	-3(※2)
エディ・クリスティ	シャバ・ジラトリャ	8	22	-6
	ヴァスーナ	9	16	-3(※1)
フェン	裂旋脚	13	21	-2
	飛天脚	13	15	-12
レイ	鶴翼飛翔脚	7	16	-2(※5)
	[illegible]	10	15	-12
	転身連脚	10	33	[illegible](※2)
リー	シルバーニー	13	15	-12
	シルバースティング	7	22	[illegible]
	小サマーソルトキック（しゃがみ中）	8	19	-16
	大サマーソルトキック（しゃがみ中）	8	14	-31
ポール	弾空襲	9	39	+8
	双飛天脚	10	15	-12
	[illegible]	10	15	-12
ロウ	サマーソルトキック	[illegible]	18	-15
	[illegible]	10	15	-12
	ドラゴンスプレッド	9	30	-26
	小サマーソルトキック（しゃがみ中）	8	19	-15
	大サマーソルトキック（しゃがみ中）	8	14	-30
スティーブ	オウルシューター	10	19	-6
	スカイハイ	10	19	-13
	タックキック	10	23	-14
マードック	ニースリング	12	20	0
	ジャンプインミドル	10	23	-9
	フットスタンプ（[illegible] or [illegible] or [illegible]）	7	31	-3
キング	ローリングソバット	10	18	-9
	ジャガーステップ	7	-	-
	フライングニールキック	13	22	[illegible](※6)
	ジャンピングニーリフト	10	15	-12
	ナックルボム	10	35	+2(※1)

鉄拳6BR [illegible]の低い[illegible]は捨てておくとして、5フレーム不利な状況で一般的なジャンプステータス発生の技を出せば、大抵の下段攻撃に対して打ち勝てる計算となるので覚えておこう

ジャンプステータスの発生に優れた技

ジャンプステータスの発生が大抵の場合10フレームであることは先述の通りであるが、もちろんそうでない技も多数存在する。例えばアスカの紫雲二段蹴り(…)は、コマンド完成後6フレーム目にジャンプステータスを持つため、6フレーム不利な状況で出された(◁●●)(共通技であるローキック、発生12フレーム)すらも回避できるのだ。ジャンプステータスの発生が早く、また攻撃判定の発生もそれなりに早い技を右表にまとめたので、[illegible](また[illegible]という意味も含めて)、ぜひとも参考にしてほしい。

ステータス発生が早い技の例

●8フレーム
エディ／クリスティのシーバ・ジラトリー(…)

●7フレーム
レイの鶴翼飛翔脚(◁●●)
ニーナのカタパルトキック(◁●●)
レイヴンのバーサーカーレイブ1発目(…)
デビルジンの飛魂蹴(◁●●)

●6フレーム
アスカの紫雲二段蹴り(…)
ファランのエスケープキック(…)

●4フレーム
ニーナのボーンカッター(◁●●)



[illegible]



ローキックを連係されたとしても、回避しつつ攻撃できるのだ。ニーナを相手にするときは十分に注意して臨みたい。

ジャンプステータスは無いけれど 空中判定の技

ボブのオーバーバウンド(…)やリリのクロワジネ(…)など、動作中に"空中判定"となる技や特殊動作も幾つか存在する。相手の下段攻撃を回避することはできないが、動作中に攻撃を受けると空中やられになり、また投げつかみを回避できるという性質だ。下記のように素早くガードに移行できない場面[illegible]、空中判定となる技や特殊動作を繰り出しておけば、相手の反撃を空中くらいにできるため、結果的に受けるダメージを減少させられる、ということも。



クマ＆パンダのハンティングスタイル中…or…などが代表的な技だろう

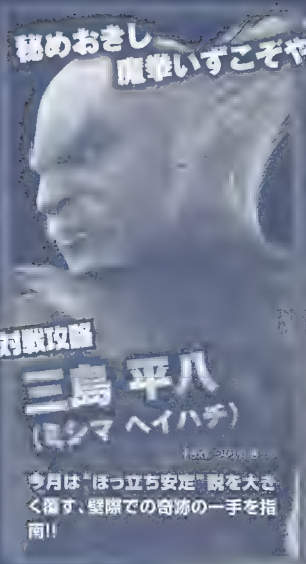
キャラ名	技名(コマンド)	ジャンプステータスの発生	攻撃判定の発生	ガード時の硬直差
アーマーキング	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ナックルボム(◁●●)	10	35	+2(※1)
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	◁●●	10	15	-12
ジュリア	瞬歩(…)	13	-	-
	双起脚(…)	10	15	[illegible]
ガンリュウ	押忍プレス〜しゃがみ移行(◁●●⬇)	14	18	-2(※8)
	ヒッププレス(…)	[illegible]	[illegible]	
	つぶし判掌(◁●●)	10	18	-6
ニーナ	スカルスプリッター(◁●●)	11	26	-5
	カタパルトキック(◁●●)	7	14	-10
	ルーイナスヒール(◀●●)	10	23	-9
	ボーンカッター(◁●●)	4	23	(※6)
アンナ	サプライズスコール(◁●●)	11	25	-7
	クイックサマーソルトキック(◀●●)	13	18	-18
	ピンヒールステッチ(◁●●)	10	21	-6(※1)
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	大サマーソルトキック(しゃがみ中◀●●)	12	15	-31
ヨシミツ	地雷刃(⇩●●)	9	16	-
	隼(◁●●)	10	15	-12
	卍裏跳蹴り(◁●●)	10	20	-9
ブライアン	スナイパーソバット(◁●●)	10	27	-3
	フライングヒール(◁●●)	10	24	-5
ジャック6	リアクターエルボー(◁●●)	10	24	+2(※1)
	●●	10	25	-16
	ヒッププレス(◁●●)	9	34	-
クマ＆パンダ	ベアスキッピング(⇧●●	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ホーネットスイープ(◁●●)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	熊三宝龍1発目(◁●●)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	◁●●	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	ヒッププレス(◁●●)	[illegible]	[illegible]	-
ロジャーJr.	カスタネットキック(●●)	10	22	-13
	ライジングトゥーキック(◁●●)	10	15	-12
	ナックルボム(◁●●)	10	35	+2(※1)
	カンガルースタンプ(◁●●)	7	31	-3(※1)
	シュリンプキック(背向け中●●)	7	15	-16

キャラ名	技名(コマンド)	ジャンプステータスの発生	攻撃判定の発生	ガード時の硬直差
ワン	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	猿手脚(◁●●)	10	16	-12
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ブルース	ジャンピングエルボー(◁●●)	9	33	-3
	ジャンピングニー(…)	9	15	-12
	(…)	[illegible]	15	-12
	ジャンピングハンマー(◁●●)	10	29	-3
ベク	[illegible]	14	[illegible]	[illegible]
	ハンティングホーク(◁●●●●●●)	10	28	-3
	ジョーシェイカー(◁●●)	10	20	-10
レイヴン	バーサーカーレイブ(⇨●●)	7	23	-16
	スレイプニル(⇧●●)	11	14	-28
	デスブリンガー・ハイ1発目(⇧●●)	10	26	+2(※2)
	サイスヒール(◁●●)	10	29	-13
	ストームブリンガー(◁●●●●)	9	19	-6
ドラグノフ	スライサーソバット(◁●●)	10	22	-9
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	レッグフレイル(●●)	13	25	(※6)(※7)
デビルジン	輪廻(⇧●●)	10	20	-
	鎌首(◁●●)	10	28	+3(※1)
	飛魂蹴(◁●●)	7	18	-8
ヘイハチ	裏旋空刃脚(◁●●●●)	10	28	7
	玄空脚(◁●●)	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
共通	[illegible]	[illegible]	-	-
	[illegible]	9	[illegible]	[illegible]

[illegible]

(※1)……[illegible]
(※2)……[illegible]
(※3)……技後、[illegible]
(※4)……技後、ライトフラミンゴに移行
(※5)……技後、鶴の構えに移行
(※6)……技後、自分仰向けダウン
(※7)……横転受け身可能
(※8)……技後、自分しゃがみ状態

鉄拳6BR [illegible]ジュリアの瞬歩(⇨●●)など、ジャンプステータスを持つ特殊動作[illegible]意外なところで役立つことがあるかも！



秘めおきし 魔拳いずこぞや

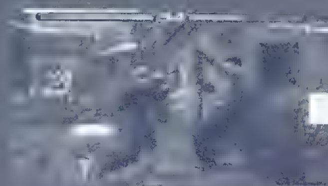
対戦攻略
三島 平八 (ミシマ ヘイハチ)

今月は"ほっ立ち安定"説を大きく覆す、壁際での奇跡の一手を指南!!

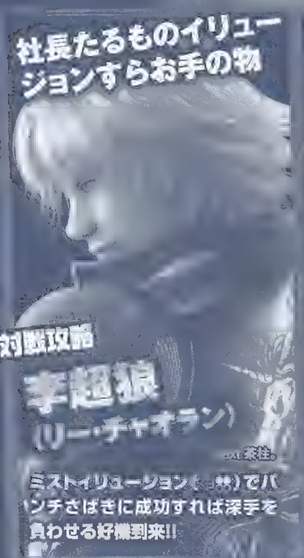
本日この場にて、その方に流儀の秘奥を伝授いたす

破神掌（⇦●●）。相手にガードさせることで大きく有利な状況を作りだすことができる上、ヒットすれば壁際なら強やられを誘発できる、とここまでは一見強力な技ではあるが、発生が遅く相手の横移動にも弱い上、リーチも無いので使いやすいとは言い難い。しかし、この技には秘められた性能がある。攻撃判定の持続部分をガードさせることで、相手がガードできない時間を作り出せるの[illegible]、「判定の先端をガー[illegible]

[illegible]ンの大きい壁際がいい。横への判定が薄いため相手の受身後に重ねることは難しいが、密着状態で右踵落とし（⇨●）をガードさせてから最速で破神掌を出すことで、容易にこの現象を引き起こすことができる。注意点は、自分の左側に壁がある時や壁と垂直状態にある時、そしてガンリュウ、エディ、クリスティ、シャオユウ相手には成功しづらいことだ。逆にレイヴン、ラース、[illegible]







社長たるものイリュージョンすらお手の物

対戦攻略
李超狼 (リー・チャオラン)

ミストイリュージョン（⇦●）でパンチさばきに成功すれば深手を負わせる好機到来!!

カモ～ンと君が言ったから今日は私のさばき記念日

ミストイリュージョン（⇦●）で相手のパンチ技をさばくことに成功し、背面を奪った際はクロスストレート～レヴォリューションツヴァイ（●●●●）が相手の⇦入れ振り向きと背向け中⇩● or ● or ● or ●以外の行動には全段ヒットする。また⇨入れ振り向きと背向け中⇩●or●or●or●にはシルバーニー（⇩●）がヒットするので、強烈な二択として成立するのだ。しかしながらヨシミツ、シャオユウ、スティーブ、レイブン[illegible]を回避されてしまうことを覚えておこう。

狙い目としては三島家の最速風神拳などに代表される、使用頻度が高くガードしても相手の攻めが継続してしまう[illegible]や、とっさにしゃがんで反撃を決め[illegible]







腹が減っては戦ができぬ

対戦攻略
ボブ

Text:タケヤマ

空中コンボのあとの、強力無比なダブルアップを紹介！ 相手を起き上がらせずに勝つべし!

スリースターコンボからの起き攻め

空中コンボをスリースターコンボ1発止め（⇦●）で締めると、相手は横転受け身を取れないダウン状態になる。

ここで、その場起きや後転をする相手にはスリースターコンボ（⇦●●●●）を2発目まで出そう。2発目が空中ヒットするので、そこからコンビネーションビター1発止め（⇦●）→⇨入れ●→クラッカースパイラルボーン（⇦●●●）～バウンド→前ダッシュ～⇦●→スリースターコンボ1発止め、というコンボを決められる。これを嫌がってダウン状態を維持する相手には、クーペチョップ（⇩●）などのダウン攻撃で攻めていこう。



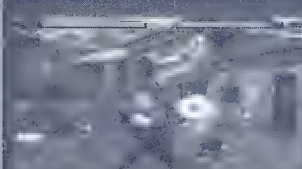
起き上がる相手には、スリースターコンボの2発目が空中ヒットする。この状況を見逃すな!



コンビネーションビターで拾って、空中コンボへ。最後まで決まれば、かなりのダメージになる。

空中判定を拾え!

コンビネーションビターは、空中判定の相手を拾ってコンボを決めるのに適した技。⇦●やラングワッシャー（⇨☆⇩⇦●）の空中ヒット後に出せば、コンボを狙える。エディやクリスティの逆立ちをつぶしつつコンボを狙うのにも有効な技だ。



ラングワッシャー空中ヒット時は、通常のコンボが決まらない。ビターでの拾いを狙え!

悪夢は終わらない



対戦攻略

ジュリア・チャン

Text:KEN

祝バージョンアップ後も残ってた記念！ 空中コンボ後の強烈な起き攻めをようやく公開！

寝ても起きても地獄

双起脚（[illegible]）で相手を浮かせたら、立ち[illegible]→疾歩掌拳～転身歩～[illegible]（[illegible]）→疾歩掌拳～転身歩～[illegible]（[illegible]）でバウンドさせるところまではいつも通り。ここからバウンドした相手に前ダッシュから霞陰掌（[illegible]）を当ててたたき付けることで、膝弾（[illegible]）と虎爪落拳（[illegible]）による強烈な二択を迫ることができる。

[illegible]（体の大きいキャラには横転にも当たる）。その場起き、後転、起き蹴り各種は空中判定を拾って再度空中コンボに[illegible]ことが可能。ここでは膝弾→[illegible]（[illegible]）→疾歩掌拳～転身歩～[illegible]打（[illegible]）→疾歩掌拳～転身歩～猛虎[illegible]打（[illegible]）[illegible]定感とダメージの両面か[illegible]で締めれば起き攻めが[illegible]。

虎爪落拳はその場起き[illegible]以外の行動にヒット。[illegible]相手体力の半分が消し[illegible]。



虎爪落拳はガード時[illegible]フレーム不利。相手キャラによって二択の比重を考える必要がある。

虎身肘でもOK!

霞陰掌でたたき付けたあと、膝弾を寝っぱなしでやり過ごされると起き蹴りをくらう可能性がある。ダメージは落ちるが硬直の少ない虎身肘なら、読み負けても起き蹴りをくらいにくいぞ。[illegible]起き上がりに対応しやすいのも[illegible]。



虎身肘のスカりに起き蹴りを当てるのは至難の技。下段さばきを狙うのもアツい。

夢想転生



対戦攻略

レイヴン

Text:KEN

固有技に設定されている返し技性能の利用法を紹介。一子相伝の奥義を体得せよ！

肉を切らせて骨を断つ!

レイヴンの[illegible]には[illegible]とは[illegible]返し技や、返し技性能を[illegible]。[illegible]。

最近、巷で猛威を振るっているアーマーキングのスペースローリング[illegible]は2発目[illegible]アーマーキング[illegible]自動的に[illegible]受け身を取る仕様だが、2発目をインソムニア（相手の攻撃に合わせて[illegible]または[illegible]）で捉えると、相手に「攻撃がヒットした」と[illegible]させて受け身を取らせることができ、受け身の硬直にラビリンス（[illegible]）～クリムゾンリンスキャノン（相手に背を向けて[illegible]）など最大級の反撃をたたき込むことが可能となる。

また、ブライアンのスネークピット（[illegible]）やアリサのインバウンドキック（[illegible]）などに対して1発目ガード時にウォーハウンド（[illegible]）を出せば、1発止めからの強引な攻めにはカウンターヒット、出し切りには返し技が発動して最大反撃となる。ガードされても距離が離れて仕切り直せるため、ガンガン狙っていって問題無いぞ。

これら以外にも自分だけの返し技ポイントを探してみよう！

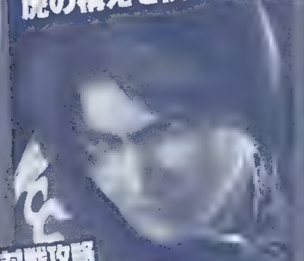


「肉」はごっそりえぐられるがリターンは絶大。ボディプレス派生は返せないので注意！



派生がある技に対しても安定行動となるのがウォーハウンドの最大の強みだ。

五形拳最強の虎の構えを使いこなせ!



対戦攻略

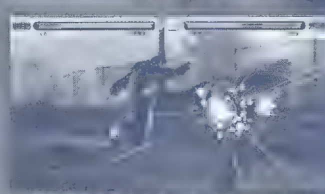
雷 武龍（レイ・ウーロン）

Text:[illegible]

レイの魅力は全キャラ中屈指の多種多様な構え。その中で最強といえる虎の構えを紹介するぞ。

攻防一体の構え、それが虎の構えだ

[illegible]～虎の構え（[illegible]）が使いやすい。ガードをさせた時点で相手側は[illegible]状態でレイ側がやや有利な状況[illegible]。[illegible]（虎の構え中[illegible]）はノーマルヒットでコンボにいくことが可能な上に発生が非常に早いため、相手[illegible]掃腿に打ち勝つ選択肢は「しゃが[illegible]態からで発生が11フレーム以[illegible]しかない。つまり相手キャラにもよるが立ち途中[illegible]程度しか選択肢が無いことになる。それを逆手に取り、[illegible]え中に相手側に前進をすると[illegible]ち途中[illegible]やジャンプステータス技をさばくことができるぞ。相手の技を虎の構えでさばいた後は、確定反撃は無いものの[illegible]大幅有利な状況を作れるため攻めが継続できる。虎の構えで何度も相手の技をさばくことによって、手を出しにくい[illegible]重要だ。相手が虎の構え[illegible]固まったら、[illegible]だ！



[illegible]や下段の技に対して無防備だが[illegible]虎の構え中[illegible]なら打ち勝つことが可能。

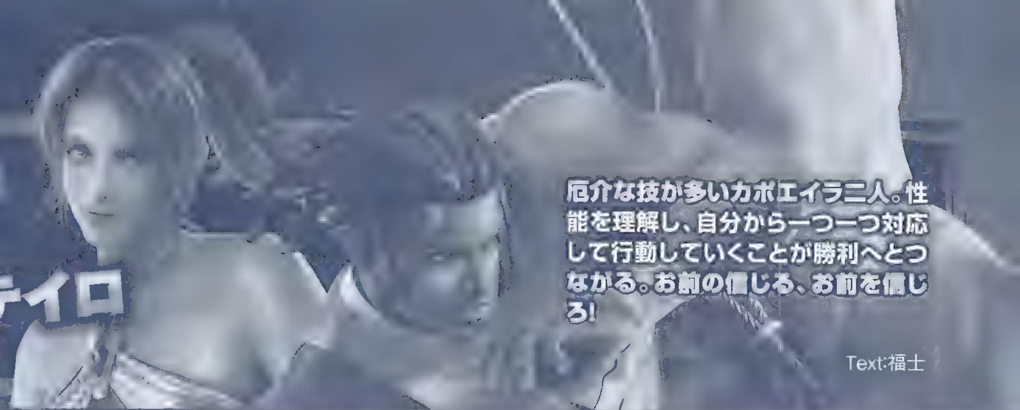
受身に重ねよう

後掃燕舞（[illegible]）などでダウンさせた際、相手が受け身を取った場合に白虎牙を先端で防御させるように重ねてみよう。虎の構えのまま少し後ろに下がると相手の立ち途中[illegible]がスカるので、すかさず虎掃腿をたたき込める。



本命はやはり虎掃腿。西虎爪（虎の構え中[illegible]）も見せつつスキあらば足元を狩り取れ！

鉄拳6BR [illegible]



クラッシュ！

要注意キャラクター対策講座

エディ・ゴルド＆クリスティ・モンテイロ

厄介な技が多いカポエイラ二人。性能を理解し、自分から一つ一つ対応して行動していくことが勝利へとつながる。お前の信じる、お前を信じろ！

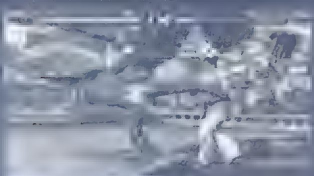
Text:福士

VS.カポエイラ概説

エディ／クリスティは、[illegible]リーチ[illegible]普通に[illegible]ていては中～遠距離[illegible]てしまう。だからといって無闇に接近するとコトラ[illegible]ラダ（）やバイシャ・[illegible]カウンターを取られてしま[illegible]って技をスカしてしまうとピリパ（）のエジキになってしまう。

ではどうすれば良いか。ポイントは「横移動」だ。中間距離では右横移動～立ちガードを繰り返せば、シャバ・ジラトリャ（）やタルヘダ・ロハ（）などのリーチの長い技を避けられる上に、ルピエルナ（立ち途中or）やドゥプロ（立ち途中orしゃがみ中）もガードできる。これで相手の技を封じつつ、スラッシュキック（）などのリーチの長い技で一気に接近戦に持ち込むといい。

首尾良く接近できても、油断してはいけない。イスカラティモオゥン（）などの攻防一体の技や、後述の座りがあるからだ。これらを警戒しつつ、慎重にダメージを奪おう。幸い、エディ／クリスティは横移動の性能が高くないので、右方向に強く、座りにも当たる技を持っているキャラは大いに活用することができるぞ。



シャバ・ジラトリャに限らず、技をスカし[illegible]れてダメージを取り[illegible]

座りへの対処

構え自体の姿勢が低く回避性能が高い上に、非常に強力な固有技を出すことのできるエディ／クリスティの座り。対処法を誤ると、あっという間に体力を半分近く減らされてしまうことも[illegible]ない。今回はそんな座りへの対策を伝授するぞ。

●ポイント1～座りへの移行を的確につぶす

エディ／クリスティはさまざまな行動から座りに移行できるので、まずはそれを覚えることから始めていかなければならない。だが、基本的にエディ／クリスティが何らかの技をガードさせつつ移行した座りは、すべてなどのローキック[illegible]の早い下段でつぶすことができる。これを覚えているだけでもかなり違ってくるぞ。[illegible]ダメージを取りにいってもいいのだが、クイック[illegible]プリングキック（座り中）に負けてしまうことがある。あくまで座りをつぶすことを最優先に考えて技を選択しよう。なお、完璧に座る瞬間を読み切ったときには、低い位置に判定の出る中段で拾ってコンボを決めることもできるぞ。

●ポイント2～もし座りに移行されたら

[illegible]座りからの固有技[illegible]いのが、トロッカ・エ・アタカール（座り中[illegible]）とトゥファオン（座り中【】）の二つだ。この二つは中下の二択になっている上に、コンボ始動技にもなっている。しかし、どちらもガードすれば逆立ち状態を拾ってコンボに行ける上、座りを飛び[illegible]ようにジャンプをすれば大きな被害を[illegible]ることは[illegible]オススメだぞ。なお、[illegible]の技を座りで避けられたときや、判[illegible][illegible]

[illegible]





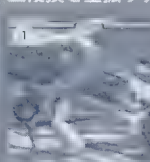
ここが狙い目！ 主要確定反撃ポイント一覧

No.	技名（コマンド）	判定	硬直差	距離	ガード後の状態
①	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	立ち／立ち
②	アルマーダ・プラダ～バイシャ・アンホスシュタール（）	中・下・座り	[illegible]	[illegible]	しゃがみ／座り
③	ハナネイラ・ホラール（しゃがみ中）	下・座り	（※5）	近	しゃがみ／座り
④	アウー・ジ・ビッコ（）	下・中	-14	近	しゃがみ／立ち
⑤	アウー・ジ・ソル（）	中・中・中中	-13（※6）	近	立ち／立ち
⑥	[illegible]（立ち途中）	中	-12	近	立ち／立ち
⑦	[illegible]	[illegible]	-13	近	立ち／立ち

ガード時の状態は「自キャラ／カポエイラ側」。硬直差の単位はフレーム。
（※1）ピリパ（）／ウーニャ～ピリパ（【】）2発目／バイシャ[illegible]2発目／アルマーダ・プラダ～ピリパ（）2発目　（※2）ピリパ部分は共通で中段　[illegible]がみ移行した場合-24
（※4）14フレーム目まで空中判定　（※5）16フレーム目まで空中判定　[illegible]め-12、3発止め-13

●ポイント解説

[illegible]早い15フレームに変化。また判定の位置が低くなり、技後にしゃがみに移行するようになる。[illegible]上段技を空振りすると高確率で浮か[illegible]反撃には中段技を使った[illegible]（鉄板6BR）[illegible]ことも可能。回避したら最大反撃をたたき込もう。⑦は近作から不利フレームが[illegible]ので、[illegible]などで反撃することができない。注意すること。









鉄拳6BR 巷ではアルマーダ・プラダを絡めた攻めが猛威を振るっているようだが、要は派生技をガードしたら上記を参考にした最大反撃を入れ、座り移行を読んだら空中で拾うな[illegible]

鉄拳新聞

平成二十一年三月二十日発行

鉄拳組手 in 巣鴨&王子を終えて

[illegible]3月[illegible]えて[illegible]組み手イベントも無事終了。新たなド[illegible]

[illegible]シーンとなるイベントが減ってしまい、プレイヤー個人にスポットが当たることの少ない現在。そのような状況で組み手のイベントが開催されるのは、正直なところ不安も多かったが、フタを開けてみれば多くの参加者が駆けつけ大賑わいとなった。やはり強いプレイヤーには[illegible]の人が興味を持つのだろう。そんな魅力的なプレイヤーたちの「鉄拳のプレイ内容」だけでなく、「キャラクター性」を前面に押し出[illegible]

[illegible]ベントとなった鉄拳組み手は、ある意味では新たな領域に立ち入ったといってもいいのかもしれない。今後は全国的に展開していければ、より面白いものになるのだろうが、ひとまずこれにて一旦閉幕だ。

これより始まる闘劇'09予選では例年通り本戦に向け多くのプレイヤーたちが血で血を洗う戦いを繰り広げようとしている。ドラマが生まれる場所にはこの人あり(自称)と公言する、本誌ライターにして実況&解説職人の[illegible]も全国闘劇予選実況ツアーを目論んでいるぞ。乞うご期待!



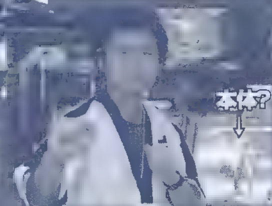
3月7日の王子組み手の招待選手インタビュー。二代目が10文字以上の言葉を放った瞬間に場内が騒然としたのは言うまでも無い。



組み手は笑い声と歓声が絶えなかった。ペガヲ(写真手前)の体を張ったリアクションには多くの参加者の腹筋が崩壊した。



同時に行われたランダム2オンの様子。招待選手のアドバイスでラウンド毎に強くなっていく参加者の姿が印象的だった。



組み手無敗という金字塔を築いたのは、キャラとのシンクロ率の高さが決め手のmiya使いのペク(編集部注:原文ママ)。ホアーッ!!

■戦績表 in 王子 (2009/3/7)

miya (ペク)	15勝0敗 (勝率100%)
不動 (ジュリア)	11勝4敗 (勝率73.3%)
ペガヲ (マードック)	11勝4敗 (勝率73.3%)
二代目メンストリュウ (ヘイハチ/カズヤ)	12勝3敗 (勝率80%)

■戦績表 in 巣鴨 (2009/2/22)

鉄男 (レイ)	21勝9敗 (勝率70%)
えせ (スティーブ)	19勝11敗 (勝率63.3%)
よしでん (シャオユウ)	21勝9敗 (勝率70%)
二代目メンストリュウ (ヘイハチ/カズヤ)	23勝7敗 (勝率76.6%)

■戦績表 in 巣鴨 (2009/2/21)

ぺこス (キング/スティーブ)	17勝13敗 (勝率56.6%)
リュウケイ (ニーナ/ロジャーJr.)	22勝8敗 (勝率73.3%)
KEN(レイヴン/ジュリア)	15勝15敗 (勝率50%)
福士 (ラース/エディ)	19勝11敗 (勝率63.3%)

注目若手プレイヤー紹介企画が始動!?

アルカディア黒い三連星通信

若っ手ちょうだい

Vol.1

ゲスト:キャモメ

聞き手:茶柱、福士、バベル樋口

●第一回アルカディア黒い三連星通信は「今年注目の若手プレイヤー特集」。闘劇'09はナウでヤングなコイツに注目!

バベル樋口(以下「バ」):というわけで今回はキャモメ君に直撃インタビュー。

福士(以下「福」):キャモメ君は全国屈指の[illegible]あることと、そして[illegible]で[illegible]

バ:茶柱さんはかわいい男の子に目がないということですが、[illegible]っているんですか?

茶柱(以下「茶」):そりゃ愛おしいですよ。

バ:やっぱり。そりゃこんだけ若くて強けりゃね。

福:やめて下さい、照れます。

バ&茶:福士じゃねーよ!

バ:じゃあ逆に、キャモメ君は茶柱さんに好きって言われて[illegible]

キャモメ(以下、「キ」):えー[illegible]

バ:[illegible]このくらいにしてさっそく本題に移りましょうか。

キ:あ、はい。

茶:おい。

バ:まず、キャモメ君の鉄拳のルーツに迫ってみたいんだけど[illegible]

[illegible]始めた?

キ:[illegible]

センターで一番目立ってたのと、[illegible]かしてみたいと思ったんです。

茶:ふむ。当時はまだ中学生だよね、ゲームセンターに居られない時間[illegible]

キ:あ、いえ、僕はゲームセンターに通ってひたすらプレイしてました。[illegible]

バ:なるほど。[illegible]ーでのプレイ頻度は?

キ:週に三日くらいで、一日に使うのは500〜1000円くらいっす。

福:毎日入り浸ってました、な[illegible]俺はそうだったけどさ。じゃあ、ゲームセンターで、鉄拳における[illegible]

キ:「にっしん」さんですね。

バ:ふむ。鉄拳に関してどんな[illegible]

キ:にっしんさんは不利な状[illegible]で、そこを盗みました。

バ:実戦を通して盗んでいったんだね。それでは一つプレイスタイルに関しての質問を。[illegible]は?

キ:攻め3の守り7っすね。

茶:意外に攻めっ気が少ないんだ?[illegible]ピシバシ攻撃を当て[illegible]る印象があるけど。

バ:うん、いつ見てもアッパーを当てて物騒なんだよね……と、それじゃ質問は以上です。

[illegible]

福:まぁそうだよね。長々と[illegible]

次回は「アルカディア黒い三連星、お花見に行く!」の予定で[illegible]

今回のピックアップ若手プレイヤー



闘劇'08FINALにて

プレイヤーネーム:キャモメ
メインキャラ:ファラン
プレイスポット:明大モンテカルロ (http://www.monte50.com/)
プレイヤー紹介:
若さゆえの素早い反応と、大阪特有の"におい"を感じる能力を兼ね備えた、センスフルなカウンターパンチに定評アリ。

闘劇'09に向けて始動せよ!

タツノコプロとカプコンのヒーローたちがタッグを組んで闘う『タツノコ VS. CAPCOM』。キャラクター自体の魅力もさることながら、ヴァリアブル アシストを活用した自由度の高い戦術、コンボの楽しさは歴代格闘ゲームでも屈指! 闘劇'09を目指してやりこむべし!

タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES

■メーカー　：カプコン
■ジャンル　：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：稼働中
■使用基板：――

Text：半蔵門ヒーローズ（ハメコ。、花田、よるよる、ケンちゃん、がーくん）※今回掲載しているデータはすべて編集部調べのデータです。

※文中の表記について
Aが弱攻撃ボタン・Bが中攻撃ボタン・Cが強攻撃ボタン・Dがパートナーボタン
Ⓒはキャンセルでのつなぎ　Ⓙはジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗはハイパーキャンセルでのつなぎ　Ⓑはバロックコンボでのつなぎ
Ⓥはヴァリアブル エアレイドでのつなぎ　Ⓓはディレイド ハイパーコンボでのつなぎを意味しています。

キャラクターの向きとガード方向

『タツカプ』のガード方向の処理は若干癖がある。強力なヴァリアブル アシスト連係の構築、または相手の連係を回避するため、必ず頭に入れておこう。

地上ガードは一般的な2D格闘ゲームと同じく、自キャラと相手キャラとの位置関係がガード方向になる。そのため、相手が頭上を飛び越えつつ攻撃を当てた場合、いわゆる"めくり"状態になり、ガード方向は自キャラの向いている方向とは逆になる。一方、空中ガード中は自キャラと相手キャラの位置関係は関係なくなり、"相手の向いている方向"に依存する。これだけでは複雑なので、大鷲の健&ロックチームの基本戦術である、"Bバードシュート(➡⬇⬊+B)で相手を通り抜けつつアシストを出す"連係を具体例として、ガード方向を解説してみよう。アシストを地上ガードするときは、大鷲の健がいる方向の逆が正しいガード方向。一方、空中ガード時はBバードシュートの突進中は大鷲の健がいる方向が正しいガード方向になり、Bバードシュート終了後、大鷲の健が振り向いた瞬間にガード方向が反転する。基本的にアシストを利用したガード方向の表裏二択は、地上ガードで防いだほうが方向が分かりやすいのだ。

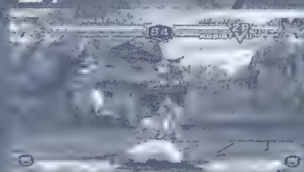

多段ヒットするヴァリアブルアシストを空中ガードすると、崩される危険性が高い。

•地上


地上ガード時は相手がいる方向の逆側にレバーを入力すれば、攻撃をガードできる。


[illegible]

•空中


空中ガード時は相手キャラの向きに依存する。[illegible]ガード方向だが[illegible]


キャラが振り向いた瞬間にガード方向が反転す[illegible]をガードするのはほぼ不可能だ。

移動起き上がりができないダウン

キャラ選択画面で一人目に選んだキャラは、エリアルレイヴ後にたたき付け攻撃を1、2ヒット目までに当てると、相手が移動起き上がりできないダウン状態になる。この移動起き上がり不能ダウンは、相手が起き上がるタイミングが一定になるため、起き攻めを仕掛けることが可能だ。とくに強力な中下段攻撃を持つリュウ(➡+Bとしゃがみ A)、モリガン(ダッシュジャンプBとしゃがみB)、大鷲の健(➡+Bとしゃがみ B)などは、相手にダメージを与えるチャンスが大幅に増加するので、積極的に狙いたい。移動起き上がり不能ダウンに持ち込む基本的な構成は、エリアルレイヴ始動技ヒット後、ジャンプAorB Ⓙ 空中ダッシュCがオススメ。この構成にすれば相手との間合いも近いため、起き上がりを攻め込みやすいはず。なお、二人目に選択したキャラも低い高度でたたき付け攻撃を当てれば、移動起き上がり不能ダウンに持ち込めるぞ。


リュウならば⬊+Cをヒットさせたあとに、ジャンプAからジャンプキャンセルして……。


空中ダッシュC。ここからは中段の➡+Bと下段のしゃがみAで強力な二択をかけられる。

ヒーローたちへのアドバイス　相手の出現に二択をかける!

[illegible]


[illegible]


[illegible]



まずはしっかりとガードを固める!

大鷲の健の攻撃はBバードシュート(➡⬇⬊+B)、しゃがみA、しゃがみCをはじめ、攻撃判定が強いものばかり。近距離戦はむやみに暴れるとつぶされがちなので、不利な状況ではガードを固めて、大鷲の健のB、C攻撃に対してアドバンシングガードを狙おう。このとき注意したいのが中段の➡＋B。これがヒットすると画面中央ではバロックコンボを、画面端ではB、Cバードシュートからのコンボを決められてしまうので確認してしっかり立ちガードをすること。画面端での➡＋B→Cバードシュートに対しては、Cバードシュートをアドバンシングガードすれば立ちA（打点が高いキャラのみ）で反撃できる。

中間距離でBバードシュートをガード、もしくは空振りさせたときは、昇りジャンプAをガードさせて地面に引きずり降ろそう。ジャンプAからは降り際に遅めにチェーンコンボでジャンプB、ジャンプCでつなぎ、有利な状況を作ること。立ち回りで攻め込める数少ないチャンスなので、この有利な状況からガードを揺さぶるのが勝利への道となる。



Bバードシュート→アシストの嵐しは、大鷲の健の側にジャンプし……。

アシストを空中ガードしないようにする。ここで崩されては駄目だ。

B、C攻撃をガードしたら、ヴァリアブル カウンターで反撃を取ろう。



しゃがみBを待ってからジャンプ!

対鴉戦は他キャラとは違ったガード方法をせまられる。まず、鴉のしゃがみAをガードしてしまった場合は、暴れは使わず徹底してガードを固めよう。ここでアドバンシングガードやしゃがみAなどで暴れると、しゃがみA→遅めしゃがみAなどで崩されてしまうので注意。また、ジャンプで逃げようとするとリーチが長い下段攻撃のしゃがみBが引っかかってしまいやすく危険なのだ。これらをふまえて、相手のチェーンコンボをしゃがみBまでガードしてから、アドバンシングガードをして空中へと逃げるように徹底しよう。ヴァリアブル アシストやバロックコンボをからめた、ダッシュを使用した裏回り連係は、鴉の動きをしっかり見ることで対処したい。

ハイパーコンボゲージが2本ある状況で画面端でしゃがみC→火車(⬅タメ➡＋攻撃)をループするコンボをくらった場合は、火車に対してひきつけてからメガクラッシュすること。ボタンを押すタイミングがいいと、鴉が自キャラの背後に回ったタイミングでメガクラッシュがヒットするため、逆に鴉が画面端側に行ってしまうので、そこからコンボを決めることができる。



鴉を画面端に追い込める。ここで相手にも2ゲージ使わせたい。

火車に対してひきつけてメガクラッシュすると、このように……。

しゃがみCにアドバンシングガードし、火車をしゃがみAでつぶす。

闘劇'09 どうなってるの? タツカプ

●[illegible]

●[illegible]

●1号：ゲームの歴史自体もまだまだ浅いから、今からスタートしても闘劇出場は夢じゃない！

●2号：コンボ練習、対戦も面白いのが魅力よね。Wiiで練習してアーケードでデビューって方法もあるから、思ったより敷居は低いし。

■ゲージ管理が重大事！

●1号：[illegible]

●2号：[illegible]

●1号：[illegible]

●2号：即死コンボも多いから、いかに"2ゲージ"を残すかが鍵だわ。

●1号：コンボはダメージを与えるだけじゃなく、[illegible]

■今はどのキャラが強いの？

●1号：2号は今のところ、どのキャラが強いと思ってる？

●2号：とりあえず大鷲の健、ヤッターマン1号、[illegible]、リュウ、[illegible]かしら？

●1号：大鷲の健とヤッターマン1号は強いけど、ともにアシストが弱いのが気になるところなんだ。

●2号：そこが絶妙よね。やはり主流は大鷲の健orヤッターマン1号＋アシストが強いキャラかしら。

●1号：それか鴉&リュウ。[illegible]

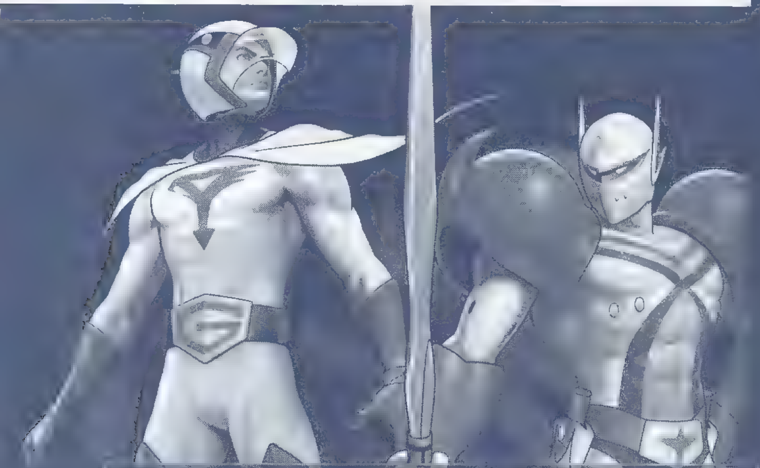


[illegible]



多少ダメージが安くなっても、ハイパーコンボ[illegible]

闘劇'09注目のタッグは次ページだ!!



大鷲の健&テッカマン

空中を自在に動き回るスタイルが猛威を振るっている大鷲の健。今回は火力を上げる要因として、テッカマンとのタッグに注目だ。

マンパワーを生かす アシスト力

機動力に優れ、立ち回り能力に秀でている大鷲の健に、コンボパーツとして優秀なアシストを持つテッカマンのコンビ。先鋒に大鷲の健を置き、前号で紹介した、Bバードシュートとアシストテッカマンを組み合わせた強力な連係や右側に記述した崩しや固めを使いながらダメージを奪い、相手の体力が半分付近になったら、後述のコンボ①を決めて相手をK.O.していくのがこのタッグの理想的な勝ちパターンだ。Bバードシュート後は、空中バックダッシュorジャンプCで、攻めと守りの選択肢を両方使い分けていこう。空中バックダッシュ後はバードラン(←タメ→+攻撃)を撃ってけん制し、ジャンプCをガードさせたら、発生が早くスキの少ないしゃがみA→しゃがみBⒸ Bバードシュートや各種ランダムフライ(←↓↙+攻撃)で空中に飛び立つのが基本の動きとなる。相手に攻め込まれた場合は、しゃがみAで暴れたり、アドバンシングガードで相手との距離を取った後に、Bバードシュートで空中に逃げながら体勢を立て直す時間をつくろう。

テッカマンが前衛のときは体力が多いことを生かし、遠距離戦を主体に闘いながら、先鋒で出た大鷲の健の体力を回復する時間を稼ぐ役に徹していこう。Bテックウィン(↓↘→+攻撃)やCテックランサー(←タメ→+攻撃)に大鷲の健のアシストをはさみ、相手を押し返しながら闘おう。なお、ヤッターマンやドロンジョのように、遠距離の相手に対し有効な必殺技を持つ相手には、こちらがけん制技を出すと反撃を受けてしまうので、空中ジャンプで相手の様子を見ながら行動しよう。テッカマンから大鷲の健に交代したい時は、ヴァリアブル エアレイドでの交代をメインに使っていこう。地上交代時は各種バードシュートとランダムフライを使いながら交代すれば、出現場所を変えながら交代することが可能となり、相手の攻めを惑わすことができるので、交代時のリスクをかなり減らすことができるぞ。うまく活用して勝利を近付けよう！



Bバードシュートはつぶされにくい上、スキも少ないため大鷲の健の主力として気軽に出せる。



ランダムフライ後は攻めるも守るも自由。比較的安全な交代方法なので活用していこう。

ガッチャマン殺法 画面端防御崩しの術

空中コンボやジャンプCをヒットさせ、相手を画面端に追い詰めたら、出が早く見切りにくい中段の→+Bと下段のしゃがみB、そして投げとアシストを絡めた三択をせまっていこう。中下段の二択ヒット時はBバードシュートにつなぎ、①のコンボや画面端限定の②のコンボを決めていこう。また、強引に崩しにいかず、ダッシュしゃがみAで様子を見ながら、しゃがみB→しゃがみCⒸ Bバードシュート→ジャンプCとつなぎ、再度固め直してプレッシャーを与えていく攻め方も有効だ。ゲージに余裕があるなら、相手に投げを意識させ、暴れたところをメガクラッシュで反撃し、②のコンボでダメージを奪うというのも選択肢の一つとして覚えておこう。他にもしゃがみBⒸ Bバードシュートで浮いたところでバロックコンボを発動させ、すぐさまジャンプAを出せば相手が判断しづらい中段攻撃となるので、狙ってみても面白いだろう。





コンボ解説

①は、いつでも決められる基本コンボ。アシストを呼ぶタイミングは、Bバードシュートを入力した直後に押すと当てやすい。科学忍法バードスマッシュ(→↓↘+攻撃ボタン2つ)は、最後がヒットしないとダウンしないので、高さがずれたり、ディレイドハイパーコンボの入力が早かったりすると、大回転テックランサーがヒットせず、スキをさらけ出してしまうので注意。失敗を避けるためにも、エリアルの初段をできるだけ遅めに入力し、相手との高さを合わせることで、ヴァリアブル エアレイド ハイパーコンボは遅めに出すことを意識しよう。

②は、画面端限定コンボ。メガクラッシュヒット後は、しゃがみBⒸ Bバードスマッシュ🅑 立ちA～とつなごう。ジャンプAヒット後の空中ダッシュBは、二段ジャンプと同時に入力するとジャンプAに化けやすいので練習しよう。空中ダッシュに失敗し、二段ジャンプAに化けても、ジャンプB→Cとつなげれば、起き攻めを継続させることができるので、フォローすることを忘れずに。

コンボ

①大鷲の健始動コンボ(どこでも可能)
しゃがみA×2～3→しゃがみB→しゃがみCⒸ ※Bバードシュート Ⓐ 立ちB→↗+C Ⓙ B Ⓐ B→B Ⓒ B稲妻キック Ⓗ 科学忍法バードスマッシュ Ⓓ 大回転テックランサー

②大鷲の健始動コンボ(画面端限定)
しゃがみBor→+B Ⓒ Bバードスマッシュ🅑 立ちA×2～3→しゃがみA→ジャンプA Ⓙ 空中ダッシュB(着地)→立ちA×2～3→しゃがみA→ジャンプA Ⓙ 空中ダッシュB→立ちA×2～3→しゃがみBⒸ Bバードシュート→連続技①※以下と同じ



画面端でアシストを出してから投げとメガクラッシュを仕込んでおけば・・・。



投げ後と暴れ対策のメガクラッシュからアシストが両方ともヒットするぞ。

タツカプHEROの秘密　1 コンボ解説追記:テッカマンアシストヒット後、相手のキャラが頭上を越えそうになったときにバックダッシュをすると立ちBをヒットさせやすい。また、ロック以下の小さいキャラには科学忍法 バードスマッシュがフルヒットしにくいため、ダウンを奪えず大回転テックランサーがヒットしないことがあるので、ヒット確認は必ずすること。



リュウ&鴉

本作屈指のダッシュ能力を持つ鴉に、最強と呼ばれるアシストのリュウを組み合わせる！　一度ハマれば病みつきになるそう快タッグだ。

先鋒は全部鴉？

地上での立ち回りが強力な鴉に、リュウのヴァリアブルアシストは非常に相性がいい。攻めの起点や固めのパーツとしてヴァリアブルアシストを組み込むことで、爆発力が格段に上がるこの組み合わせでは、「鴉を先鋒に出す」というのが基本になる。

普段の立ち回りでは[illegible]立ちBを振り[illegible]コンボを狙い、相手に攻め込まれた際はアドバンシングガードから立ちBやしゃがみBを狙っていくのが鴉の基本戦術だが、リュウのアシストを併用することで↗+Cのスキをフォローできるので、[illegible]始動の[illegible]を増やせるのだ。画面端は鴉の強力な通常技が一番生きる場所なので、アシストを使って早めに端に追い込もう。

覚えておきたいのは、立ちCの先端を空中ガードされたのを確認したらしゃがみCにつなぎ、アシストを呼び出しつつ↗+Cで接近するという戦術。↗+Cで相手の着地点に滑り込み、後ろからアシストの波動拳が追いかけてくるという形を作り出せるぞ。一度コンボに持ち込むことに成功すれば、リュウのアシストが最大限に活かされる状況となる。しゃがみB→立ちC（2段目ヒット前にアシスト呼び出し）→ダッシュ立ちBはお手軽かつ、かなりの距離を運べるパーツなので様々な状況で応用が効く。コンボ中はアシストを組み込むことで下記のようなコンボが可能だが、画面端では立ちC部分にアシストを組み込めば、立ちC→アシスト→➡+C最大ためという脱出困難なガード不能連係を作り出すことができる。本作はコンボの補正が大きいので、相手にゲージが無い際はこちらを積極的に狙っていこう。

コンボ

① (画面端) しゃがみA→立ちB→しゃがみB→立ちC (2段目) Ⓒ B火車→ジャンプA→ジャンプB→立ちA×4→立ちB→しゃがみB→立ちC (2段目)→↗+C (Ⓙ) Ⓒ A鳴神→立ちA×4→立ちB→しゃがみB→立ちC (2段目)→↗+C Ⓙ B→B Ⓙ メガクラッシュ→(降り際)ジャンプB→着地立ちA

② (空中の相手に) 立ちB→立ちC (高さに応じては1段目から)→↗+C Ⓙ B Ⓙ (バックジャンプ) C

①はアドリブの効く部分が多い。火車を組み込めばかなりの距離を運べるのもポイント。②はシンプルなコンボだが、中央からでも画面端に一気に運べるのだ。



リュウのアシストを絡ませれば崩し能力が大幅にアップする鴉。画面端では……。



アシストと➡+C（最大ため）を使ったガード不能連携が！　ヒット後はバロックから追撃だ。

リュウで事故らせる！

鴉を先鋒に出し、鴉だけで2人とも倒してしまうのがこのチームの理想だ。リュウが出てくるのは鴉が倒されているか、瀕死の状況に限ると割り切ろう。この状況では、鴉が生き残っていたとしても、鴉を回復させるためにリュウで時間を稼ぐ必要があり、無闇にアシストに頼ることはできないので、リュウの単体能力を生かした立ち回りを要求される。

リュウの技で強力なのは、低空ダッシュからのジャンプCと判定の強い空中竜巻旋風脚（空中で↓↙←+攻撃ボタン）。空中竜巻旋風脚はスーパージャンプで相手の様子を見ながら仕掛けていこう。低空ダッシュCからはしゃがみAを狙い、ヒット時は上段足刀蹴り（←↓↘+攻撃ボタン）につなぐコンボを狙おう。バロックゲージがある程度あれば一気にK.O.することも可能なので、状況に応じて発動しよう。相手を画面端に追い込んだ際は、ジャンプA→空中ダッシュジャンプCが崩し手段として機能するぞ。昇龍拳（→↓↘+攻撃ボタン）による切り返しも、バロックが使える状態であればコンボに持ち込むことができるので習得必須だ。

コンボ

①しゃがみA→しゃがみB→立ちC→しゃがみC→➡+C→上段足刀蹴り→ダッシュしゃがみB→↗+C Ⓙ B→B Ⓙ B→C

②(弱)昇龍拳→(着地と同時にバロック)→スーパージャンプA→A Ⓙ A→B→C

②は昇龍拳からバロックを使って追撃するコンボ。バロック後のスーパージャンプAはなるべく素早く行おう。



昇龍拳からバロックを発動すれば追撃可能。ジャンプAのタイミングを覚えよう。



タッグを組んでいるキャラクターによってはここから一気に勝負を決めることも……。

鴉をいかにさばくか

鴉&リュウというチームを相手にした際は、鴉を先鋒に出してくるプレイヤーが多い。爆発力の高い鴉に対して、丁寧な立ち回りでこちらの被害を減らしつつ、早めに相手を仕留めることが要求される。

鴉戦のポイントは、立ちBに狩られにくい行動を中心に戦うという点と、相手に攻め込んだ際は鴉側のアドバンシングガード→立ちBという切り返しをくらいにくい連係を構築するという点だ。地上戦では鴉の立ちBで押され気味になってしまうので、スーパージャンプを駆使して鴉に触れる機会をうかがおう。アドバンシングガードからの立ちBに対しては、ガード硬直の短いAなどときざんで相手のミスを誘おう。また、ジャンプで鴉の攻めから逃げる場合は、ジャンプCをくらわないように素早く空中ガードを仕込もう。

二人残した状態で鴉を倒してリュウを引きずり出すことに成功したら、勝利はもう目の前。スーパージャンプからの空中竜巻旋風脚を多用してくる相手には、スーパージャンプの昇りから横〜上方向に強いジャンプ攻撃を早めに出して迎撃しにいこう。空中竜巻旋風脚を出したのを確認してからでは遅いので、相手の行動を先読みして仕掛けることになるが、リスクは低め。赤ゲージが多い状況では、低空ダッシュ攻撃や、しゃがみA、➡+Bなどのコンボにつながる崩しが怖いので、なるべく空中に逃げつつ闘っていこう。



鴉の立ちBは地上戦では強力無比。スーパージャンプを中心に立ちまわりつつ……。



攻めこむチャンスを得たら、そこから一気に勝負を決めよう。防御力の低さが鴉の弱点だ。

タツカプHEROの秘密　●リュウ&鴉補足：近距離でリュウのアシストを呼び出し、鴉のダッシュで相手を通り越してからしゃがみAでガード方向を逆にする崩しを仕掛けることができる。しゃがみAは相手を通り越えてしばらくしてから出そう。なお、鴉は画面端を背負った状況からでも、↗+C Ⓙ B Ⓙ (バックジャンプ) Cのエリアルレイヴで一気に画面端に相手を追い込める。

『2.6』の最新事情をチェック!!

すっごい!アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～
■メーカー　：エクサム
■ジャンル　：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日　：2月末バージョンアップ
■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）

●文中の略号は以下の意味を表します。
【】＝アルカナコンボでのつなぎ
Ⓒ▶＝キャンセルでのつなぎ　Ⓙ▶＝ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗ▶＝ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ

すっごい! ARCANA HEART 2 アルカナハート2
～転校生 あかねとなずな～

バージョンアップ、闘劇予選大会の開始、PS2版の発売と、さらなる盛り上がりを見せる『すごカナ2』。今回は『2.6』ならではの戦術の続報、大会リポートに加え、PS2版の情報も掲載!

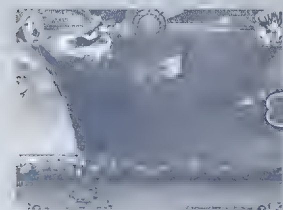
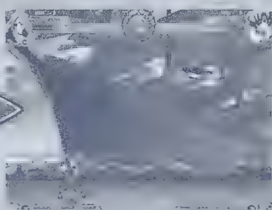
Text:ケンちゃん&伝説のオタク

『Ver.2.6』新戦術続報

あかね

C空中風舞い後に言霊キャンセルで素早く花薙ぎを出すと（←↙↓↘→↓↙←＋C～Bずらし押し）、C風舞いの勢いが残る。空中ダッシュなどと併用すれば画面の端から端近くまで移動できるため、時間稼ぎなどに使えるぞ。

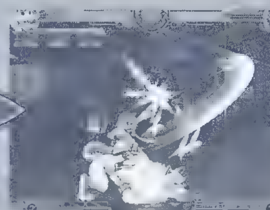
満月落としは初段がダメージ0、ダメージ補正50％と特殊なので、カウンターヒット時はダメージが跳ね上がる（通常5500、カウンターヒット時10010）。追撃のダメージも上がるので、各種ゲージを使ってでも追撃を狙おう。



画面端で本文の風舞い～花薙ぎを入力すると、自動的に三角飛びしつつ出る。花薙ぎの硬直は空中で解けるので、さらに空中ダッシュなどが可能だ

なずな

空中連続技で【立ちorしゃがみA→しゃがみC】を決められる、なずな、ペトラ、ゼニア、神依、舞織、美凰、リーゼロッテ、きらには、しゃがみC（1段目）Ⓒ▶解放・射干玉）→杖術・魂極で連続技を締めるのが効果的。杖術・魂極で時間を稼げるので、確実に解放・射干玉での召喚ができるのだ。

解放・射干玉は、画面中央ではA追加入力、画面端ではB追加入力（→杖術・魂極後にC鳥術・梓弓）を使用。これを盾に相手のガードを崩そう。

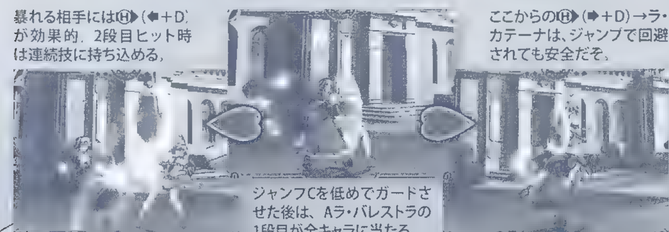


画面中央ではA追加入力で狼を召喚。杖術・魂極後はフロントステップで近付き、空中復帰をした相手に当たるようしゃがみBを置いておくといい。

クラリーチェ

Aラ・バレストラは、1段目を当てつつ一瞬遅らせて各種キャンセル（相殺後のキャンセルも含む）をすれば、キャンセル後も2段目が発生。これを最大限に活用できるのが魔のアルカナだ。Aラ・バレストラⒽ▶（→＋D、一瞬遅らせる）→しゃがみE（最大タメ）Ⓒ▶デシリュール（←↓↙＋E～↑）→ジャンプ【C→E】Ⓒ▶Cラ・グランフィアⒸ▶遅めミルワール→Bラ・グランフィア～AドゥーエⒽ▶（ニュートラルD）→【B→C】Ⓙ▶【B→C→E】Ⓒ▶Cラ・グランフィアなどとつなげられるぞ。

Aラ・バレストラ（1段目）を地上の相手にガードさせた後は、一瞬遅らせたⒽ▶（→＋D）からラ・カテーナを狙うのも有効。打撃技では割り込まれにくく、ジャンプで回避されてもAラ・バレストラの2段目が空中の相手に当たり、ガードされてもこちら側が最大9フレーム有利となるのだ。

1段目ガード後に発生の早い技や無敵技で暴れる相手には、少し遅めのⒽ▶（←＋D）で様子を見るのも有効。2段目ヒット時は、確認してラ・グランフィアや←＋Cを決められる。


暴れる相手にはⒽ▶（←＋D）が効果的。2段目ヒット時は連続技に持ち込める。

ここからのⒽ▶（→＋D）→ラ・カテーナは、ジャンプで回避されても安全だぞ。

ジャンプCを低めでガードさせた後は、Aラ・バレストラの1段目が全キャラに当たる。

リーゼロッテ

【（人形分離時）しゃがみC→立ちorしゃがみE】のアルカナコンボを使った、新しい連続技を紹介しよう。

人形が前方（フィールド約半分以内の距離）に居るときは、【しゃがみC→立ちE】Ⓗ▶（ニュートラルD）→人形BorC攻撃→ジャンプC→（着地）ジャンプA～といった連続技が可能。また、自分が画面端を背負い、人形が近くに居る状態なら、【しゃがみC→しゃがみE】Ⓗ▶（ニュートラルD）～レバー↖で相手の向こう側に回り、ジャンプ【A（1段目）Ⓙ▶A（2段目）→E】→人形B攻撃→立ちAⒿ▶ジャンプA～といった連続技で、相手を画面端に追い込めるぞ。


人形が前方の遠くに居る場合、【しゃがみC→立ちE】で相手を吹っ飛ばせば……


ニュートラルDで近付きつつ人形の攻撃で追撃すれば、連続技に持ち込める。


しゃがみE後のニュートラルD中は↖で逆側へ回り、振り向いた瞬間に↖とDを放す


ジャンプEの後は低めに人形B攻撃を当てよう。着地後に立ちAが間に合うぞ。

すっごい! ひみつメモ
●本文中の技コマンド：花薙ぎ　↓↙←＋攻撃　風舞い　←↙↓↘→＋攻撃　満月落とし／→↓↘＋AB同時押し　杖術・魂極／→↘↓↙←＋攻撃　鳥術・梓弓　←↓↙＋攻撃（押しっぱなし）　解放・射干玉／→←↙↓↘→＋AB同時押し　ラ・グランフィア　↓↘→＋攻撃　ドゥーエ　ラ・グランフィア中に↓↘→＋攻撃　ラ・バレストラ　←↓↙＋攻撃　ラ・カテーナ　→↘↓↙←＋攻撃　デシリュール　→↓↘or←↓↙＋E・任意のレバー方向　ミルワール　←↙↓↘→←＋E

GAME-NEWTON 大山店 3on3大会リポート!

闘劇予選を前に活気づいてきた『アルカナ』業界。その先駆けとなった大会の様子をお届け!

関東最強チーム決定戦!

去る2月28日、東京のGAME-NEWTON大山店で3on3大会が開催された。『Ver.2.6』が配布されて間も無い時期の開催だったが、全24チーム72名と、かなりの人数が集結。関西地方からは、闘劇'08決勝大会出場、エクサム公式全国大会優勝という実績を持つ「キャメイ」(美凰)が参戦するなど、3月末からスタートする闘劇'09予選大会の行方を占うにはもってこいの機会となった。バージョンアップによってバランスが調整されたためか、さまざまなキャラの活躍が見られた大会だったぞ。



あまりの人数の多さに、試合を見るのもひと苦労。今年の闘劇も、昨年同様に盛り上がりそうだ。



業界きっての実力派「キャメイ」。状況確認、対応能力の高さと、思い切ったぶっ放しが鋭い。

闘劇決勝経験者 vs. 新興勢力

ベスト4の第一試合は、昨年末に開催された大会・関西最強決定戦を制し、全員が闘劇決勝出場の実績を持つ【最凶?たぬ一味】と、こちらも闘劇決勝出場者二人を擁する【大肥満運動会】の闘い。まずは「たぬ」(冴姫)が先制し、「ひまじん」(なずな)がそれを止めるという一進一退の展開に。大将同士の闘いとなった「殿」(このは)対「しのやま」(クラリーチェ)は、フルラウンドにもつれ込む好勝負となった。最後は両者残り体力がわずかの状態で苦無をヒットさせ、「殿」が接戦をものにして勝利。

もう一方は、新興勢力同士の【ポニヨ】vs.【藁一味】。こちらは残り一人に追い詰められた【ポニヨ】の大将「ナオニー」(きら)が、徹底した空中復帰狩り連係で2タテし、決勝の舞台へ上がる。

決勝戦は【最凶?たぬ一味】vs.【ポニヨ】に。ここは【最凶?たぬ一味】先鋒の「かすみLOVE」(あかね)が、キャラの弱体化を感じさせない闘いぶりを見せ、3タテを達成! 関西に続いて、関東でも同一チームで3on3大会を制すこととなった。

とはいえ、大会全体を見ると闘劇決勝出場者が新興勢力に敗れるシーンが多く見られ、同時にさまざまなキャラが活躍していた。今年の闘劇闘劇決勝出場者の顔ぶれがどうなるか、注目したいところだ。

ベスト4以降の闘い

最凶?たぬ一味
たぬきち(冴姫)
かすみLOVE(あかね)
殿(このは)

大肥満運動会
しのやま(クラリーチェ)
太郎(エルザ)
ひまじん(なずな)

ポニヨ
ポポイ(美凰)
ナオニー(きら)
きよっしー(エルザ)

藁一味
藁(アンジェリア)
TIG(頼子)
かみやま(ゼニア)

優勝: 最凶?たぬ一味

WINNER!

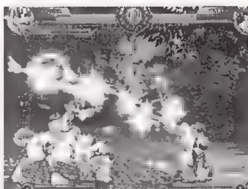


たぬきち(中央):Whiteさん心配してます。連絡下さい……。
かすみLOVE(右):神依さん心配してます。連絡下さい……。
殿(左):かすみさん心配してます。神依にして下さい……。

「Ver.2.6」のキャラ情勢は?

突出していたあかねを中心に調整が加わり、全体的にバランスが整えられた『ver.2.6』。上位キャラと下位キャラの差が狭まり、どのキャラでも活躍できる時代に突入したといえる。

現状プレイヤー間で上位と認識されているのは、さほど大きな調整を受けなかったはぁと、美凰、それに加えてエルザだ。エルザは強化調整に加えて上位キャラが弱体化したことから、相対的にランクが上がったようだ。前バージョンで最強を誇ったあかねはというと、全体的に弱体化したもののまだまだ闘える模様。本体性能の低下を、アルカナ選択で補っていけるかどうかがカギだろう。



天敵である鏡のファンタシアが弱体化し、闘いやすくなったなずな。こちらも注目株の一人だ。



無敵技、突進技、飛び道具と、スタンダートな技がそろうエルザ。闘劇'09で台風の目となるか!?

伝説のオタク奮闘(?)記

闘劇予選に向けて勢いを付けるべく、ケンちゃん、つねきちを従えて3on3大会に出陣した伝説のオタク。だが、遅刻(&電車の遅延)により大会開始に間に合わないという大チョンボ! 何とか参加できたものの、「ひまじん」氏のなずなに敗退し、あえなく1回戦負けとなった……。



皆さんにお詫びの土下座……、と見せかけてはぁとフィギュアを下からのぞき込む伝説のオタク。予選を通過できるか不安です。

PS2版『すごカナ2』プレイインプレッション

発売間近のPS2版『すごカナ2』を、本誌攻略ライター二人が体験! P90の紹介もご確認をば。

自宅で聖女たちに会える!

ケンちゃん(以下ケン):いよいよ4月9日にPS2版が発売されるね。

伝説のオタク(以下伝タク):待ち切れないですよ。自宅で『すごカナ2の』舞織と遊べるなんて、夢のようです!

ケン:ま、それはともかく、今回は一足早く編集部で体験できるみたいだよ。

伝タク:い、今すぐプレイしましょう!!

(早速トレーニングモード開始)

ケン:いきなりトレモかよ!

伝タク:体験するならトレモだと思って……。キャラクターによっては処理落ち(スロー)が気になりますけど、連続技とかは普通に決められますし、雰囲気を味わうには十分ですね。

ケン:これ、技の性能は『Ver.2.5』だね。強いあかねがここに再臨(笑)。

伝タク:次はギャラリーモードですね!

ケン:あ、あぁ……。

伝タク:おお、これは! 今までに登場した絵が見放題じゃないですか!!

ケン:そのうえ、ゲスト作家によるイラストも収録されているみたいだね。

伝タク:こ、これは、今すぐ予約しに行くしかないっす!



体験プレイ中なのになぜかカメラ目線の伝説のオタク。普通に楽しませていただきました。

すっごい! ひみつメモ ●大会リポート補足:【ポニヨ】はふりーだ(ドロシー)、まっち(アンジェリア)、ウォーズ(リリカ)、【藁一味】は「こうや」(神依)、キャメイ(美凰)、もみじ(はぁと)という実力のあるチームを下して、ベスト4に進出している。どちらのチームのプレイヤーも、闘劇'09予選大会でどんな活躍を見せてくれるのか楽しみだ。

チーム戦を考察!!

闘劇に照準を合わせ、2on2でのチーム編成を考察してみた。苦手キャラ、得意キャラについても触れているので、気になる人はチェックしてみよう。

STREET FIGHTER Ⅳ(ストリートファイターⅣ)
■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日：2008年7月(稼働中)
■使用基板：TypeX2

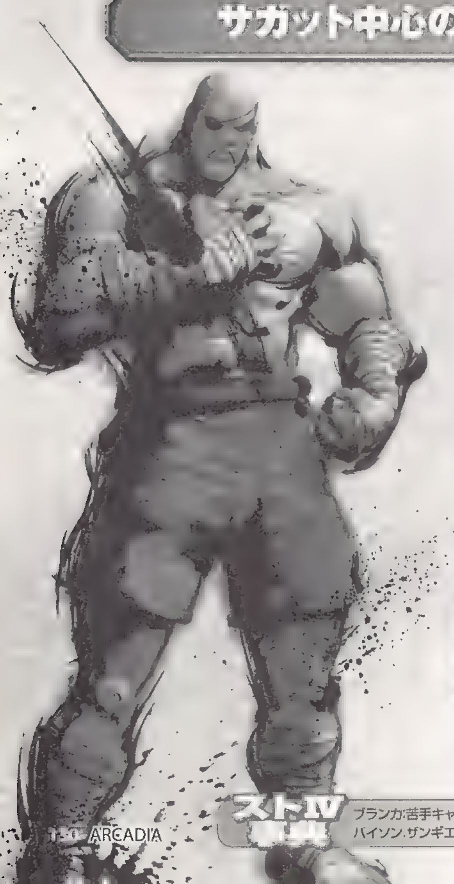
Text チームストIV OYZ がーくん KYO、ケンちゃん 伝説のオタク パチ ライウ ロケ...

セービングアタック……セービング
スーパーコンボゲージ……SCゲージ
リベンジゲージ……Rゲージ
N……ニュートラル
(C)……キャンセル
(SC)……スーパーキャンセル
(EX)……EXセービング
・でのつなぎ……ターゲットコンボ
攻撃を出さずに着地するジャンプ……空ジャンプ
1フレーム……約60分の1秒

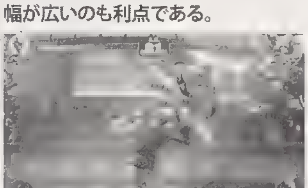
目指せ闘劇! ストⅣ 2on2チーム考察

今月は2on2のチーム考察をするにあたり、キャラ同士の相性をまとめてみたぞ。注目のキャラの相性をチェックしておこう。

サガット中心のチーム作り



2on2で中心核となるキャラはサガット。本作はキャラの相性が激しく、特にザンギエフがそのカギとなっている。サガットはそのザンギエフに対して有利を付けられる上、そのほかのすべてのキャラとも対等以上に闘うことができるのだ。チーム戦である以上、チーム内には共通する不利キャラの存在は作りたくない。そのため、苦手キャラがハッキリしているキャラは、チームを組むにあたって相方選びの幅も狭くなってしまう。しかし、サガットはだれと組み合わせても問題が無いため、相方選択の幅が広いのも利点である。

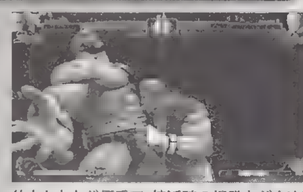


すべてのキャラ相手に対等以上に闘えるサガットは、ぜひともほしい用心棒だ。ただし、敵に回せば脅威となる存在なので対策も必須である。

注目キャラの動向

ザンギエフ

ヴァイパーやアベルなど、接近戦主体のキャラ対しては圧倒的に有利を付けられるザンギエフ。ただし、ベガ、サガット、豪鬼、ダルシムなどには接近するまでが非常に困難なので不利と言われている。



体力と火力が優秀で、接近時の爆発力がウリのザンギエフはまさに大会向けのキャラ。接近戦主体のキャラは非常に攻めにくい相手だ。

本田

相性の面を見ればザンギエフと同じく接近戦主体のキャラに対して有利で、サガット、リュウ、ダルシムなどの弾持ちキャラを苦手とする。だが、ザンギエフに対して対等以上の闘いができる点が見逃せない。



使用人口が少なく、世間の評価は低めだが、爆発力と体力の多さは大会向け。ヴァイパーやザンギエフ対策の隠し玉として注目のキャラだ。

豪鬼

豪鬼は守りの面が強固なため、すべてのキャラ相手に満遍なく闘うことができる。そして、特筆すべき苦手キャラが存在しないだけでなく、サガットとザンギエフ両者とも闘うことができる貴重なキャラである。



現状では特筆すべき苦手キャラが存在しない豪鬼。体力が少ないため、ミスが許されない大会での最大の天敵は、やはり緊張だろうか?

ベガ

豪鬼と同様に守りの強さで、ほとんどのキャラ相手とまんべんなく闘うことができるベガ。豪鬼と比較すると、体力の多さで勝っており事故に遭いにくく、飛び道具を持たない点と崩しの手数が劣っている。



ベガは使用人口の多いリュウやサガットに対して有利と唱えるプレイヤーが多い。しかし、その真意はいまだ明らかになっていない。

ストⅣ事典
ブランカ:苦手キャラが少なく、サガットにも大幅な不利は付かない。また、ザンギエフには有利ともいわれている。体力、単発火力、機動力などが高く大会向けのキャラである。
バイソン:ザンギエフとサガットには不利ではあるが、どちらにも対抗できるキャラ。またダルシム、ブランカ、ルーファス、アベルなどに対して有利といわれている。

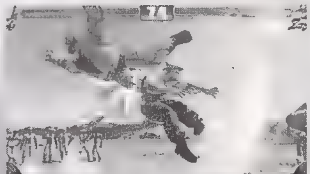
システム考察

めくりに当たらない攻撃

対戦でたまに見掛ける光景だが、イマイチ納得のいかないあの現象を検証してみた

めくりが迎撃できない!?

本作はめくり攻撃などで相手キャラを跳び越えつつ攻撃すると、めくり攻撃は当たるが相手の対空技は当たらないという現象が起こる。実戦では豪鬼の百鬼豪刃での起き攻め時や、めくりを昇龍拳やサマーソルトキックで迎撃しようとするときなどに見られる。対空技の攻撃判定はめくり側のやられ判定に当たっているのだが、対空技だけは空振りしてしまう。



本作のサマーソルトキックは、きっちり頭上まで攻撃判定があるのだが……。この現象のせいで、めくりを落とせない。待ちガイル(苦笑)。



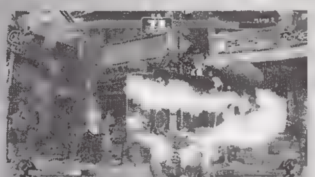
どう見ても当たっているが、この後空振り(泣)。本作のめくり攻撃の強さを支えている現象だ。

「対空側が技を出したときに振り向いていない」「めくり側の攻撃が自分の後ろ側まで判定があり、相手の中心軸を跳び越している」という条件をそろえる必要があるが、落とされないめくり攻撃は強力だ。

バーニングキックやバーチカルローリングなど、突進技でも相手に攻撃がめり込むと発生することがある。セットプレイをきっちり作れば、非常にローリスクに攻められるぞ。

ヴァイパー

ダルシムや春麗に対して有利が付き、サガットとも闘うことができる最近の注目株の一人。ただし、近距離戦主体のキャラなので、ザンギエフに対して不利が付き、本田のガードを崩すのが難しい。



「分からん殺し」が強いヴァイパーだが、バーニングキックやサンダーナックルキャンセルを絡めた多彩な攻めは「分かっていても」強力だ。

ダルシム

中～遠距離を維持すれば、機動力の乏しいサガットとザンギエフに対して優位に闘うことができる。ただし、アベル、エル・フォルテ、ヴァイパー、バイソンなど、突進力のある技を持つキャラを苦手とする。



強キャラではないが、ザンギエフとサガットに対抗できる希少な存在。だが、苦手キャラが多く、安定感を高めるにはかなりの修練を要する。

担当ライターピックアップキャラ

アベル

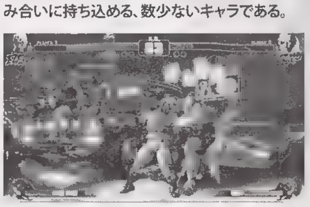
接近戦主体の打撃と投げの二択キャラだが機動力もある。そのため比較的接近がしやすく、まとわりつきやすいサガットとは闘うことができる。ザンギエフ戦を鬼門とし、ダルシムやブランカには闘いやすい。



アベルは昇龍拳系の技→EXセービングの拒否行動に、EXマルセイユローリングを合わせて読み合いに持ち込める、数少ないキャラである。

エル・フォルテ

サガットを起き攻めで一気に沈めることができる。防御面が不安定なキャラだが、起き攻めと連続技が強力なので、流れに乗ってしまえばキャラ差を覆すこともある。



荒らしキャラの筆頭のフォルテは、大会で流れに乗ったら脅威の存在となる。

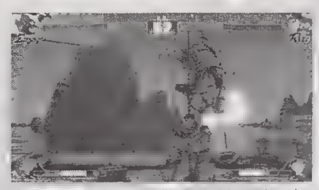
オススメチームはどうなる?

早稲田式の先鋒自己申告制2on2ルールは、相手キャラに運が絡むため、バランス重視チームの安定感が高い。サガット、豪鬼、ベガ。そして、苦手キャラの数が少ないリュウ、ブランカ、バイソンを組み合わせればオールラウンドに闘うことができるだろう。そして、前述した通り「チーム内で共通の苦手キャラは作らない組み合わせ」が理想的だ。

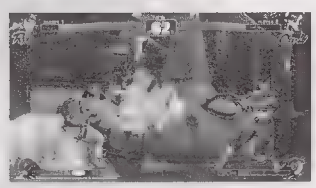
チーム戦は一人倒しただけでは終わりではないので、せっかく一人倒しても次に苦手キャラが出てきては結果的に最悪なのだ。そのため、相方選びは非常に重要なので、対策不足を含めて、自分の苦手なキャラは明確にしておくといいだろう。

たとえば、アベルorヴァイパー＋αでチームを組むのなら、「＋α」には天敵であるザンギエフに強いキャラを持ってくるのが理想的だろう。チーム内で苦手なキャラを完全にゼロにするのはかなり難しいことだが、現状のキャラ人口から考慮すれば、サガットかザンギエフがほとんどのチームに入っていると想定される。そのため、現状ではその2キャラに強く照準を定めておきたい。

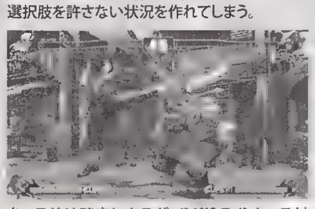
サガットに明確な有利を付けられるキャラは居ないが、むしろ、大会では二択が脅威であるザンギエフの方が危険な存在である。そのため、ザンギエフ対策用のキャラはチーム内に必須であるといえる。



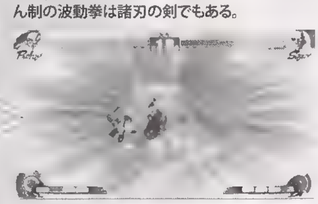
大会でサガット以上に警戒すべきはザンギエフ。サガットと違い、特定の状況ではガードする選択肢を許さない状況を作れてしまう。



リュウは万能キャラだが、大会で重要視される期待値や体力面でサガットに見劣りしている。けん制の波動拳は諸刃の剣でもある。



キャラ差は確実にあるが、やり込みやキャラ対策で差は変動する。弱キャラで強キャラを倒すことができればチーム戦において大健闘となる。



しかし一人倒しただけで終わらない可能性がある。次に苦手キャラが出てきては最悪。そのためにも苦手キャラに強い相方が重要となる。

ストIV事典

ルーファス:有利不利がハッキリしており、ザンギエフ、サガット、本田、豪鬼、ベガ、バイソンに不利で、春麗、アベル、フォルテ、ダルシムなどには有利といわれている。

春麗:全体的に満遍なく闘える万能タイプのキャラ。サガットには対抗できるがザンギエフには不利。本田、アベル、ダルシム、フォルテなどには有利といわれている。

細かいテクニックを覚える



MELTY BLOOD Actress Again

今月は基礎攻略3キャラと、実戦で重要な投げ抜けのテクニックを紹介!! 覚えて実戦でこなせるようになれば、確実に戦力へつながるぞ。

ブローバックエッジ	BE
アークドライブ	AD
アナザーアークドライブ	AAD
ラストアーク	LA
マジックサーキット	ゲージ
クイックアクション	QA
クレセントムーンスタイル	クレセント
フルムーンスタイル	フル
ハーフムーンスタイル	ハーフ
キャンセル	Ⓒ➡
ジャンプキャンセル	Ⓙ➡
EXキャンセル	Ⓔ➡

メルティブラッド アクトレスアゲイン
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2008年9月
■使用基板：NAOMI



基礎攻略 翡翠

扱いやすく判定の強い通常技が多い翡翠。強力なセットプレイで相手を攻め立てていこう。

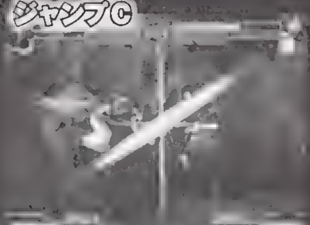
Text:ゆきのせ

基本の立ち回り

強力な判定を持つ技が多い翡翠。特にジャンプ攻撃は優秀な技が多い。クレセントとハーフのジャンプCは判定も強くリーチもあるので、相手のジャンプ攻撃に合わせて置いておく使い方が強力。また、クレセントのジャンプBも上方向に判定が強く、空対空として役立つ。

地上戦では全スタイルで使える飛び道具、危ないですよでのけん制が強力。スタイルで出る飛び道具が変化するが遠距離戦でも有効だ。また、がんばりましたを目の前に設置することにより、安全にけん制できるので、常に設置していくことを意識していこう。

ジャンプC



判定が出てしまえば強力なジャンプC。後方ジャンプから出すのが強力だ。

ジャンプB



上方向に強く、空対空として優秀なジャンプB。うまく使いこなしていこう。

危ないですよ



弾速が速く、優秀な飛び道具の危ないですよ。遠距離の相手に有効なけん制だ。

がんばりました



相手の攻撃判定に合わせて相殺を誘発するがんばりましたは、設置するだけでも有効だ。

スタイル考察

全スタイルの中で、抜群の安定性を持っているのはクレセント。優秀なセットプレイに強力な通常技を兼ね備えているのが魅力だろう。

ハーフはクレセントのような強力なセットプレイは無いものの、相殺を誘発するがんばりましたを最大3個まで設置できるのが強み。椅子を設置されるだけで相手はかなり攻めづらくなるぞ。

リーチの長い技がウリのフルは、天井に危険ですの対空が強力なので、EXおかけくださいと併用して立ち回っていくことが重要になる。

画面端でのセットプレイ

クレセントならば画面端で強力なセットプレイが可能だ。まず空中連続技をジャンプB・Bで締めよう。相手はバウンドするので着地後立ちAを空振りさせ、すかさずしゃがみCを出すと丁度落ちてきた相手にヒットする。キャンセルしてA失礼しますを2ヒットさせれば受け身不能になる。そこからAがんばりましたを設置して攻めを継続させよう。バウンド時に受け身を取られるか、ニュートラル受け身の場合、空振りするはずの立ちAがヒットする。ただし、前と後ろ受け身には対応していないことも頭に入れておこう。

基本コンボ

1. (ハーフ)[しゃがみA→しゃがみB→立ち5C→➡+A×3]→[しゃがみC→立ちC]Ⓙ➡[B→C]Ⓙ➡[B→C]Ⓒ➡空中投げ
2. (クレセント)[しゃがみA→しゃがみB→立ち5C→しゃがみC→➡+C]Ⓒ➡[B→C]Ⓙ➡[C→B+B]
3. (クレセント)[しゃがみA→しゃがみB→立ち5C→しゃがみC→➡+B]Ⓒ➡[BEジャンプC→A→B]→着地→[B→C]Ⓙ➡[C→B+B]
4. (フル)[しゃがみA→立ち5B→しゃがみB→しゃがみC→⬆+C→⬆+C派生]Ⓒ➡B天井に危険ですⒿ➡ジャンプCⒿ➡[B→C]Ⓒ➡空投げ

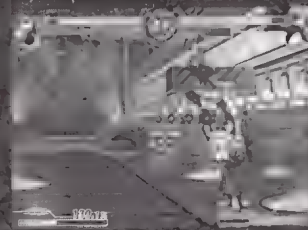
なぜなにMBAA Ver.A

半蔵門支部のメンツは対戦が大好物。今日も強敵（とも）同士、切磋琢磨しているようです。

めんま：ああああ……20連敗……。SAT [illegible]
[illegible]
いるす：[illegible]
めんま：[illegible]
[illegible]
入れるとき、Aを押したままずらしてDを押すと、暴れに投げ抜けが仕込めるというテクです。
いるす：[illegible]はカコミ記事を参照して[illegible]として、相手の小技に対してはガード、投げに対しては投げ抜け、[illegible]打撃や様子見に対しては、暴れが出るという寸法だな。
芳乃：[illegible]
めんま：[illegible]
から「鉄壁のめんま」と呼ばれますよ！
いるす：まあ落ち着け。なにも万能な防御手段というわけではないぞ。こちらが何もしなければ、当然暴れが漏れているわけだから、逆対策はいくらでもあるんだ。
芳乃：少し遅らせて小技を出したり、発生の遅い打撃を重ねるのがいいね。
SAT：ダッシュから空中ダッシュで奇襲されるのも、怖いですかねぇ。
めんま：なるほど。そうと分かってしまえばこちらのものですよ。つぶしまくって涙目にさせてやりますよ。
～２時間後～
めんま：ああああ……なぜ……。今度は対策を読まれて……
いるす：対策うんぬんの前に、10年早かったようだな



投げ抜けを読まれたとき、普通に入力しているとカウンターで被害甚大だが……



しゃがみ[illegible]ガード[illegible]とが多い。本作の必須テクニックだ。



対戦攻略 弓塚さつき

[illegible]こそ落ちたものの、強化された立ち回りでもう弱キャラとは呼ばせない!?

Text：フラン

基本の立ち回り

[illegible]

[illegible]に合わせて機動力に優れる空中[illegible]と一気に攻め込むことができれば理想的だ。

ガードを崩すには、ガード不能の[illegible]を掴むさっちんアームや一回だけごめんなさいっ！や、ガー[illegible]させて有利なBEしゃがみCを使った連係を使うといいだろう。

BEしゃがみC



[illegible]

A邪魔しないでっ……！



[illegible]

EX届かない夢を追うさっちんアーム



相手の様子見の行動を咎めるのに最適な技。[illegible]

空中一回だけごめんなさいっ！



間合いは広くないが、ガード硬直中の相手も吸えるぞ。

スタイル考察

火力が高く、対空の充実しているクレセントは安定して強い。ハーフは火力が若干下がるものの、ガードさせて有利な技、前進する技の多さから固めの強さは一級品。上の二つに比べるとフルはどっちつかずな印象があり、現状では選ぶ必要は無い。



クレセント、ハーフは使い勝手がいい。フルは、今のところちょっと厳しい。

単純だが有効な崩し

さつきの空中ハックタッシュは硬直か少ないため、起き攻めとして使いやすい。画面端で掴んだものを落とすさっちんタンクを決めた後や、EX届かない夢を追うさっちんアームの後など確定ダウンを奪える技から積極的に二択を狙っていこう。



シールドで逆二択を狙ってくる相手には、投げの選択肢も見せておこう

基本コンボ

①（クレセント使用時）【しゃがみA→立ちB→しゃがみB→しゃがみC→[illegible]+C】Ⓒ→BEA届かない夢を追うさっちんアーム→BEジャンプC→（着地）→ハイジャンプBEジャンプC（着地）→BE立ちC→【しゃがみC→[illegible]+C】Ⓒ→BEA届かない夢を追うさっちんアーム→A掴んだものを落とすさっちんダンク

②（クレセント使用時）A邪魔しないでっ……！（空中カウンターヒット）→立ちBⒸ→EX届かない夢を追うさっちんアーム→【しゃがみC→[illegible]+C】Ⓒ→BEA届かない夢を追うさっちんアーム→A掴んだものを落とすさっちんダンク

③（ハーフ使用時）【しゃがみA→立ちB→[illegible]+A×3→BEしゃがみC】→【しゃがみC→[illegible]+C】Ⓒ→A行っくよ～！Ⓒ→【B→C】Ⓒ→空中投げ

MBAA 事典　弓塚さつき記事内コマンド：[illegible]しないでっ……（[illegible]+攻撃）、一回だけごめんなさいっ（ゲージ100%以上[illegible]+C）、[illegible]（[illegible]+攻撃）、[illegible]届かない夢を追うさっちんアーム（[illegible]+攻撃）、掴んだものを落とすさっちんダンク（[illegible]+攻撃）。



対戦攻略

ワラキアの夜

特に飛び抜けた特徴が無いワラキアの夜。逆に言えば穴が無いとも言えるので実は良キャラかも？

Text:いるす

基本の立ち回り

ワラキアの夜は、Fが一番面白いので、主戦術を解説していこう。

Fの基本は「相手のジャンプを狩る」これに尽きる。立ちBはリーチが長く、上への判定も大きい。その上ヒット時には相手を浮かせるのでジャンプ攻撃を仕込んでおけば相手の地上・空中問わずコンボにいける。ヒット確認がいらないお手軽さがうれしい。さらに立ちAも、上方向の相手に強い。システム上、A攻撃は負ける場面が多いが、きっちり先に出していれば負けることは無いので意識しておこう。

空中ウイルス・エッグ（デマゴギー）はダメージがほぼ無いが、空中カウンターが痛いゲームなので相手の行動を制限できる優秀な技だ。

最後に、前作からあるジャンプB。なんだかんだと重宝する技なので覚えておいてくれ。以上の技を使い、相手のジャンプを制限させたら、無印より早いホバーからのジャンプ攻撃や中段やスカし下段などの崩しで強引にダメージを取って攻め倒そう！強キャラでは？と勘違いできるぞ。

ウイルス・エッグ（デマゴギー）



相手にしているとき、これを置かれると実はウザイ。相手がどう対処するか見るのも大事だ。

しゃがみB



ガードさせて有利の通常技。ここから二択をしかけにいくか、ジャンプをつぶしにいくか。

立ちA



遅れて立ちAを出すとこうなる。こうならないためにも先出しがとても重要になるわけですよ。

スタイル考察

Cはほぼ前作と闘い方は変わらない。相手が近接戦が得意なキャラなら中距離以上を維持してジャンプBでチクチク当てる闘い方。遠距離戦が得意なキャラにはダッシュにガードを仕込みながら近寄り、自分のターンにする。最大ダメージコンボが変化しているからそこは練習しよう。

Hの最大の違いが立ちBだ。この技は相手のしゃがみ状態に当たらないためCやFの気分でやっていると涙が見える。対空手段としては優秀なのでほかのスタイルも使用しているなら意識の切り替えが大事だぞ。

二択に使う技

Fの崩しは基本的にホバーダッシュからの二択だが、BE➡+Cも有効だ。発生自体はそれほど早くないが、BEの光が発生してから3フレームで攻撃判定が出る。見てからガードしようとする相手に効果的だ。



さりげなく変化していた技。なぜこのキャラの変化は目立たないのだろうか・・・

基本コンボ

① (フル) [しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC→➡+C] Ⓒ➡ Aファンブルコード(アポトーシス)→ハイジャンプB Ⓒ➡ ジャンプC Ⓒ➡ 空中投げ

② (クレセント) [しゃがみA→しゃがみB→立ちB→しゃがみC] Ⓒ➡ Aバッドニュース(ライ)→立ちA→Bバッドニュース(マリス)→ジャンプB Ⓒ➡ ジャンプC Ⓒ➡ 空中投げ

③ (ハーフ) [➡+A→➡+A] Ⓒ➡ Aバッドニュース(ライ)→[➡+A→➡+A] Ⓒ➡ Aバッドニュース(ライ)→[➡+A→➡+A→しゃがみB→しゃがみC]

④ (フル、キャラ限コンボ) シールドカウンター→[立ちB(1段)→BEしゃがみC]→[しゃがみB→BEしゃがみC]→[しゃがみB→BEしゃがみC]

リスクを抑える

MBAA テクニック マニアックス

なぜかにMBAAでも紹介した、テクニックを使いながら対策まで検証してみたぞ。

Text:ゆきのせ

投げ抜けに一工夫

今作から実装された投げ抜け。相手の通常投げを無力化できるだけに重要度は高いシステムだ。しかし、相手の投げに対してそのまま投げ抜けを入力してしまうと、相手が投げを仕掛けてこなかった場合は投げスカリモーションが出てしまうため、リスクが高いシステムといえる。

しかし、比較的安全な入力方法が発見されたので紹介していこう。通常投げの入力をすることで相手の投げを抜けられるこのシステムだが、しゃがみガードしたままでも投げ抜けをすることが可能となっている。そのため、相手の攻めに対してしゃがみガードしつつ投げも無効化できる。

また、投げ入力をAずらし押しBCとすると優先的にAが発生するので、投げ抜け入力時に投げスカリやしゃがみシールドが発生しない。

この二つを組み合わせて入力していけば、相手の投げを無効化できるだけでなく、投げと見せ掛けた攻めに対してもリスクを減らしていく事が可能だ。また、ずらし入力を2回入力することにより、しゃがみAがヒットした場合のヒット確認もしやすくなるので、投げ抜け入力時は2回入力して連続技につないでいけるように意識していくように練習しよう。

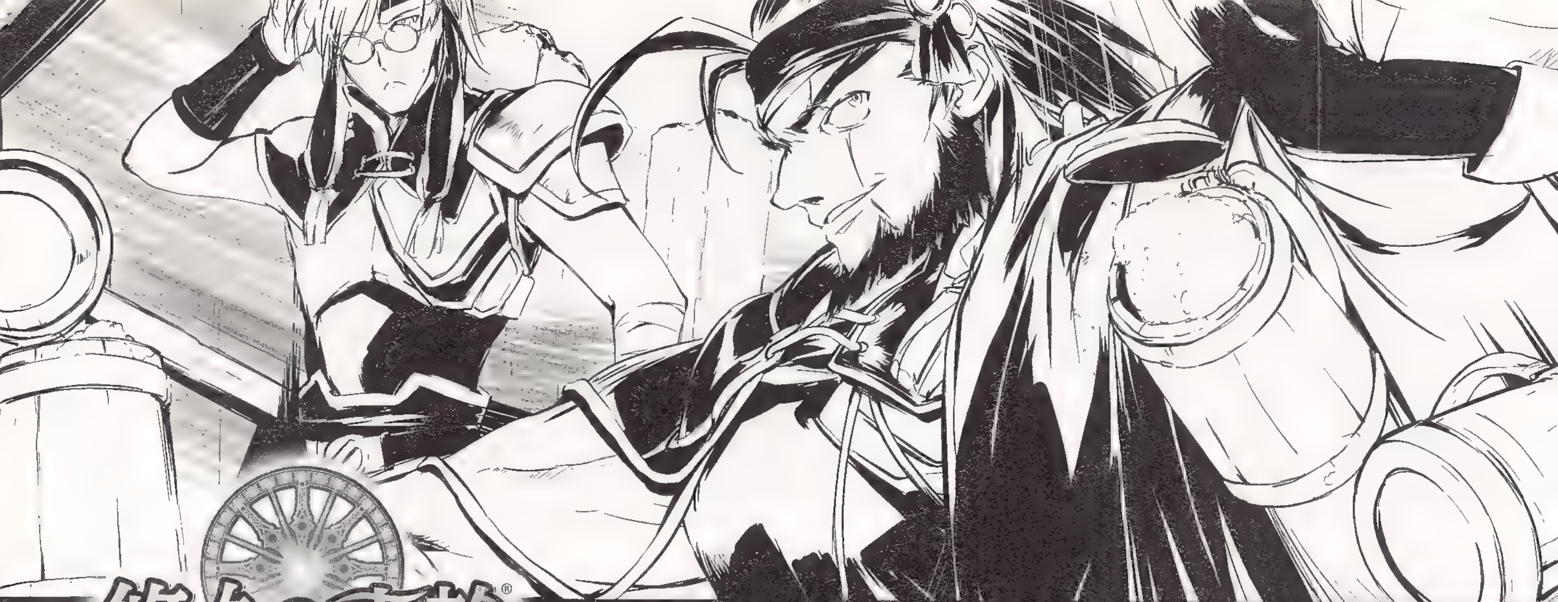


相手が投げを意識した攻めを仕掛けてきたら、しゃがみガードしつつずらし入力。



投げを無効化できるだけでなく、投げと見せかけた攻めにもフォローできるのが強みだ。

MBAA 豆知識 ワラキアの夜の新必殺技コマンド：バッドニュース(ライ)(…)、ウイルス・エッグ(デマゴギー)(…)、ファンブルコード(アポトーシス)(…)。



悠久の車輪 Eternal Wheel Heritage

カサンドラの非道な罠が帝国を蝕む――

　作：森木枝文　絵：タケシマサトシ

第九話　異変

『血清用の血液は新鮮なものが――』
　理路整然とした響きだった。
『大量に必要であり――なぜならば――』
　宮廷女医の声だ。毒薬物が恋人と噂されている"蠍女"ドクトル・ゲーラ、だが、どこにいるのだろう？
『採取した血液は、練金分離器にかけられ』
　レマンは首を廻した。
『エーテル素分やアカシャ成分が取り除かれます――この段階で採取量の半分以下に――』
　周囲にはひたすら闇が続く。自分の首は本当に動いたのか、そのことを疑いたくなるほどの暗闇だった。
『基本的に血清精製は今なお手探りです。古医術の技法と機器を用いなければならず――』
　暗闇の奥から駆けて来たかのように、馬の首が闇中にぼんやりと浮かび上がる。
『はっきりと判明していることは――心臓部にほど近い血でなければ解毒血清の精製は不可能ということです――』
　自分が乗っていた馬だ。
『四肢からの血でも造ることができたというのは、古医術の伝説にすぎません――なおも――毒に犯されつつも回復した献体、その血液でなければなりません』
　見間違えようもない、ワーウルフの毒に侵された痕も生々しく、馬の血管はゴツゴツとした瘤となり、眼球は半ば飛び出し、そして、鬣は奇怪な触手さながらに渦巻いている。
『大地を引きずられて運ばれた、このような首の断面から血清抗体を精製することは――』
　わたしは、触手化した鬣から両手が離れず、馬もろとも崖に落下して!?
『ふん』
　低く響いた聖王の声に、レマンは反射的に瞼を叩いていた。
『死体の血からは造れぬということか』
　深い海の底から木屑が点々と浮上するように、レマンの記憶が千々に甦る。
『生きていたとしても、毒に犯されただけの血では血清の素材には成り得ないのです。毒より生還した血液でなければ』
　馬とともに崖に落下する直前、急接近した聖王の剣が閃いた。
『余の指示は無駄だったいうことか』
　閃いた剣は、レマンの両腕に向けて振り下ろされていた。
『無駄ではありません――』
　暴走状態の馬から離脱するためには、鬣に絡められた両腕を切断するしかなく!?
『――騎士団に命じて運んでいただいたこの馬の生首は、ワーウルフの毒素の研究材料として十分に役立ち』
『よい。無駄は無駄、失策は失策として認めなければならぬ。それはつまり、敵の強さを認めることに同じだ』
　レマンは両腕を持ち上げようとして、改めて、今の体勢さえ定かではないことに思い至った。
　全身の感覚が鈍い。視野は闇のままであり、自分の腕さえ確かめられない。
『ただ憎むだけでは敵には勝てぬ、敵の強さを認めることも必要、ふん、失策も同等であろう、慢心や虚栄で眼前の事実を曲げていては、勝利への道は拓けぬ』
『――御意――しかし毒素の研究に役立つということは事実です』
　暗闇に浮かぶ自分の両手首がフラッシュバックする。
『余が必要としているものは研究レポートではない、医療兵が携えるべき解毒血清だ、血清の種類は多ければ多いほど良いのだろう』
　わたしは、とっくに死んでいるのかもしれない。周囲の闇はあまりにも暗すぎる。まさしく冥界だ。これほど体の実感がないのは、すでに精神体だけになってしまっているからか？
『ふん』声が谺となって遠ざかる。
　レマンは落ちることのない浮遊感に包まれていた。

「なんだよ虐殺って、ああ？」
　外に置かれた椅子に座ったまま、傭兵・黒熊団の部隊長"酔いどれ熊"ブランドは、黒い顎髭を引っ張って叫んだ。
　その前に立つ、黒熊の傭兵ホフスが淡々と言葉を継ぐ。

「ええ、今回の聖王の南下遠征は“神秘の森の虐殺”であったと」

輝かしい陽光の下、帝都のそこかしこでは補修工事が進められていた。

「待てよ、なんで虐殺になんだよ？、獣人と妖精が待ち受ける森に少人数で突入してよ、虐殺されそうになったのはオレらだろうがっ」

テーブル代わりにしている看板からタンブラーを持ち上げ、ブランドは一気に呷った。

「事実はそうですが」

肩を竦めるホフスの背後では、馴染みの酒場が半壊している。崩れかけた壁に突き刺さっているバスタードソードは、叛乱軍の忘れ形見であろう。

「ホフス！　わかってんならバカなこと言ってんじゃねーよ」

「ボクが言っているわけではなく」

「言ってんだろーが」

「……街の噂です、虐殺と吹聴している誰かがいるようで」

「ああん、それはアレか、叛乱貴族の生き残りが、とにかく聖王を“悪者”に仕立てようって魂胆で、つまんねーデマを必死に流して」

ホフスが眉根を寄せて腕を組む。

「叛乱貴族の生き残りなど……いるのでしょうか？　もちろん、どこかには残っているかもしれませんが、その残存にしても、すでに国外逃亡か、ひたすら身を隠し続けているか、あるいは、人目に触れぬまま自決か」

帝都内部でコロッサス同士の戦いとなっていた叛乱軍との攻防は、重騎馬大隊とともに帰国した聖王の外からの加勢によって雌雄を決せられた。

そして聖王がまず下命したことは、叛乱を指揮し煽(あお)っていた貴族たちの捕獲、そして処刑であった。

「叛乱貴族が残っていたとして、たかが噂を流布するために表に出るような危険は犯さないでしょう。自分は隠れて下男に命じたとしても、叛乱掃射中の今の帝都を見れば、あまりにもリスクが大きすぎます」

武装放棄し、投降した叛乱兵らも次々と斬首されていた。それを逃れた者たちにしても、数十年の強制労働の刑罰だった。叛乱兵は主に傭兵であり、貴族に雇われただけであるとの弁明が繰り返されたが、判決は“行動は夜盗に等しくも、かくも聖王に仇(あだ)なす仕事を請けただけでも万死に値する”であり、逮捕者はすでに数百名規模となっている。

「やりすぎ、という意見もありますが……それは帝都を襲撃しておいて無罪放免というわけにはいかないでしょうが」

言うホフスに片手をヒラヒラと振り、ブランドはタンブラーを呷(あお)った。

「ローモンドを大怪我させた傭兵とか、命じてた貴族とか、そんなんが目の前にいたら、オレだったら腕の一本くらいで許してやるがな」

「折るのですか？」

「斬るんだよ」

目の前の道を、子供が大きな樽を転がして通り過ぎて行く。その独特の音から、砂が入っているとすぐにわかった。甲冑洗いの内職だ。回転する樽の中の砂で洗われることで、鎧の錆は落ち、その光沢も甦る。

「……ボス、それで噂のことですが」

「気に入らねぇが、まあ、人の噂も５万日ってな、虐殺なんて嘘はすぐに廃れるだろ」

「……５万日……約１００年もあっては、話が定着してしまうのでは？」

「その頃にはオレはもう死んでっから知らね」

ブランドは笑った。

「……酔いが回って来てますね」

ホフスが首を振って続ける。

「神秘の森では、こちらのほうが少人数であるだけに……必死……誰もが血眼になって突進しました。噂にある“地獄の使者の如く”の形容は正しいでしょう。獣人や妖精たちは何かに憑かれたように死をまったく怖れず、対処するにはボクたちは戦い続けるしかなく」

「何が言いてえんだよ、酒が不味くなるぜ」

「……噂は……まるで戦場を見て来たかのような、いえ、実際に体験していないと語れない臨場感と詳細さがあり」

「ああん、つまり、デマ流してるのは帰還した騎士団の誰かってことなのか？」

「……さあ……そこまでは」

「黒熊団にゃ、オレの部下には、そんな阿呆はいねーだろ、って、おい、部下って言や、パリスはどーした、山梔子(くちなし)のパリスだよっ」

「……彼女が何か？」

「すっかり忘れてた、急用だ、連れて来い」

「……何が……」

「あいつのスカートだけまだ捲ってねえ」

ホフスが大きく溜息をついた。

「酒の肴だよ、いいだろ別に、減るもんじゃねーし、そりゃそうだ、見るもんだ、がははっ」

タンブラーの酒がブランドの顎髭を濡らす。

満天の星々を背に、一匹の飛竜が翔(と)ぶ。

夜のベールに覆われるその下方は、大海原を連想させた。地平線の彼方まで、砂漠と岩場、不毛の大地がひたすら続く。

大陸北東部、ドラゴンと人間とが共存する、竜王の翼バハムートロア――虚空(こくう)には飛竜、陸圏には地竜、竜騎士団による一大軍事国家――の土地である。

「ククッ」

闇に同化するバハムートロア王城の尖塔で、カサンドラ公爵は愉(たの)しげに笑った。

高高度を保ちつつ、飛竜騎士を乗せた空飛ぶドラゴンが西へと遠ざかる。

「無事に到達できるでしょうか？」

公爵の背後に影さながらに立ち並ぶ私兵・紅旗団(こうきだん)のひとりが低く尋ねた。

「神聖帝国(アルカディア)は彼方なれど、ドラゴンの速度と航続距離に勝るものは、太古の伝説“プレーン”のみ、ククッ」

「いえ、妨害を心配しているのではなく、途中であの飛竜騎士自身が“幻死病”に感染してしまう怖れがあるのではと……」

「巨人山脈(グランガイア)での実験は大成功だったな。ゴブリンどもの反応は、安酒場で酩酊して誰かまわず喧嘩を売る醜悪な下層階級そのもの、おっと、これでは比喩になっていないな。ゴブリンそのままとどこが違うということになってしまう、クッ、ククク」

「……しかし……この国(バハムートロア)では？」

「ドラゴンの魔力が影響しているのだろう、古代生物だけに古代細菌には耐性があるのかもしれん。神秘の森(シルヴァランド)でも実験ができていれば、獣人族からのデータで、ドラゴンやサラマンダーなど魔獣たちにも狂戦士化の効果があるか事前確認できていたのだが」

「……この国では感染はなく、飛竜騎士は無事にアルカディア外辺に到達できると？」

Pickup Character

ピックアップキャラクター



老騎士ブレイズ

【竜王の翼バハムートロア】

基本スペックはやや低目だが、味方が撤退している数に応じて攻撃範囲とATKが上昇するスキルを持つため、自身を撤退させない立ち回りが必要。アビリティは、ジャックポットの潜在能力や、画面全体を攻撃するナンガのアビリティと併用すると強力だ。



「どうかな、貴重な抗体ワクチンはわたしたちにしか打っていないからな。仮に今回の飛行が達せらずとも“幻死病”の狂戦士化効果が明らかとなれば、それはそれで素晴らしい。この竜の国を完全支配する有効な手段となる」

カサンドラは回廊を歩き出していた。

「……しかし、公爵閣下の車輪の御力でバハムートロアの王は傀儡であれば、すでに完全掌握と言えるのではないでしょうか」

「どの国でも“若者”は頭痛の種だ」

「……はい？」

「未発達のパーサナリティは、ふてくされ、柄が悪いことに顕著に現れる。世の大人たちは若者の反抗を甘やかし、あろうことかそれを個性と認め、放任し、おかげでロクでもない自我に満ちた若者らの大量生産だ。自己中心的なプライド、救いがたいナルチシズム、他者との関わりは峻拒しつつ、それでいて“愛”という言葉に飢えている。愚かだ。若者は実に愚かしい。この大陸を憂うわたしとしては、矯正できる者はしてやりたいのだが」

「……つまり、アレキサンダーのような“危険人物”が、ここにも？」

振り返らぬまま、カサンドラはオールバックの長髪を掻き上げた。

「一騎当千と名高い独眼竜アーライを始め、警戒すべき竜騎士は多い。それに、あの老騎士ブレイズが伝説の白き竜を目覚めさせる若者を探しているらしい。ただ一匹で魔術師団の戦力にも等しいと伝聞される超ドラゴンだ」

カサンドラは大仰に両腕を拡げた。

回廊の先から、老騎士ブレイズが小走りに姿を見せる。

「これはこれはブレイズ殿、このような夜更けに駆け足とは、それも騎竜の鍛錬ですかな」

「こ、公爵？　この尖塔より飛竜騎士が西へと出立したようですが」

「美しい姿でした、ククッ、この国の軍の統率、兵士の能力は素晴らしい。神秘の森のような悲惨な“虐殺”を受けることは決してないでしょうな」

「公爵が飛竜騎士に命令を下したのですかな、飛竜騎士を西のどこへ、何を目的に？」

「再び神聖騎士団の遠征が行われたとしても、いや、大陸最強の軍事国家たるバハムートロアに遠征を行う愚はさすがに、ククッ、愚かな若者ならわかりませんが」

「公爵!?　客人に軍統制権はありませぬぞ」

カサンドラは物憂げに髪を掻き上げた。

「早合点は困りますな、ブレイズ殿、バハムートロアの王の命令を飛竜騎士に伝えただけです、そう、紛れもなく、真に、王からの声を、クッ、ククク ッ」

蝋燭の光によって生み出される影は、チェスの駒の狭間でゆらゆらと、小人が踊っているようにも見受けられる。

「ルアーリングの戦法は効かんぞ」

グラスを片手に、聖王アレキサンダーは対面の席に顎をしゃくった。

「ふん、その接近した竜駒のアビリティは、余が横並べした兵士駒のスキルで相殺される。どうだ？」

対面から返事はない。

「ゆっくり考えればよい。葡萄酒でも呑むか、いや、余はいい、まだこれが残っている」

グラスを傾けるアレキサンダーの唇に、白っぽい澱が附着する。

「それにしても不味いな、山羊の乳は——よくそんなものが呑めるだと——そなたが薦めたのではないか、骨を強くし、背丈を伸ばすために必要であると」

蝋燭の影がチェス盤の上で踊りまくる。

アレキサンダーは小皿を引き寄せ、乾肉の周囲に彩られているハーブの葉を囓った。

「ふん、ちゃんと野菜も食べておる」

風が窓を叩き、蝋燭の影が広々とした室内に乱れ飛ぶ。

「どうした——どうして——」

聖王の対面の席には、葡萄酒のグラスと軽食の小皿が整えられている。

「——余は遠征で勝利したぞ、叛乱軍も鎮圧した。そなたの部下の言うことを聞いていなかったら危うかったがな、ふん、確かに重騎馬大隊は必要であった」

対面の席はひたすら影で覆われていた。

「傍輩には灼爍の信頼を、仇敵には灼熱の鉄槌を——」

アレキサンダーは語り続ける。

「——３００年前の初代大帝が歩みし道を、余もまた征き、大陸を神聖帝国の名の下に再び平定せしめ——」

話す相手は影だ。

「——なぜ——」

影の先にも奥にも、人の気配はなかった。

「なぜそなたはいないのだ——ソゥリス——」

蝋燭の反射が聖王の若々しい頬で踊る。

「——余には忌憚なく話せる相手が」

「それでね“神聖帝国は大陸の宗主国において、辺境すべては従属国”って、要するに、同盟とは対等の関係同士が結ぶものだから、そのような国は有り得ないって」

言葉を切り、青き宝玉チュレージは表情に薄く翳を落とした。

すぐ目の前のベッドで、レマンが上半身を起こしている。着ている医療衣に染まってしまったかのように、蒼白い顔色だ。視線は下向き、膝掛けに落とされたまま動かない。

チュレージは座っている椅子から身を乗り出し、言葉を継いだ。

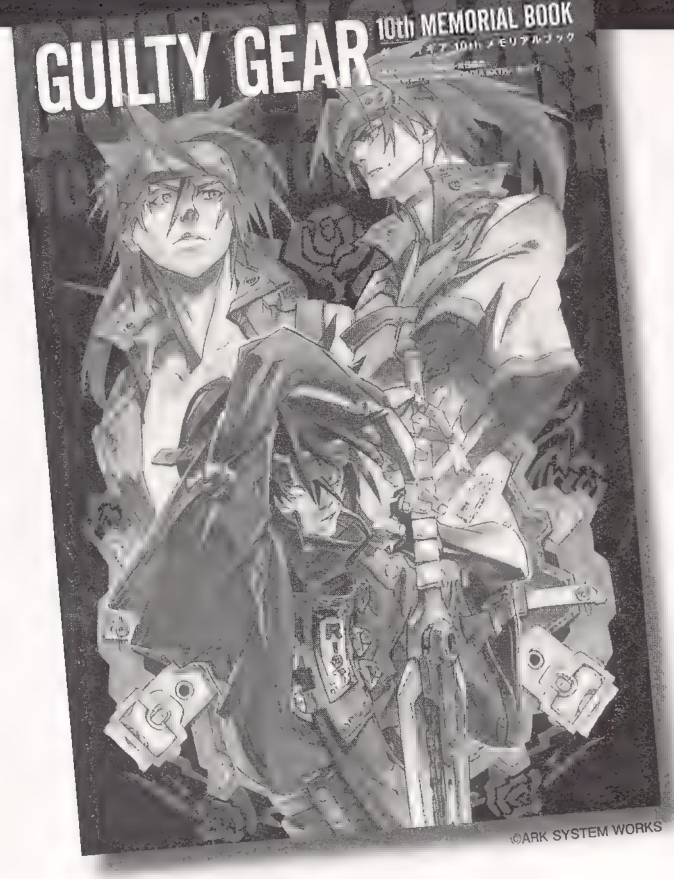
「聖王は条約への署名を拒否していたんだけど、元老院に説得されて、それと、叛乱コロッサスを止めたのがロード・ダルタニアだって聞いたからかな、不死教団との同盟条約は瑕疵なく」

チュレージは大きく笑顔を作った。
「でも聖王って、やっぱり子供ね、素直すぎって言うか、護衛も附けずに、不死教団のロードとメイドたちがいる部屋に入っちゃって」
「……ある……」
レマンがポツリと言う。
「ま、まだ薬が効いているのかな？」
乗っていた馬の汗か毛から毒が流入したのだろうと、ドクトル・ゲーラは言っていた。帝都への帰還途中から、レマンは、大量の発汗を伴う空蝉状態となり、しばらく前に目覚めたばかりだった。
「……手……吹き飛んだのに……ある」
「聖王が、鬣に絡められていた手甲を弾き飛ばしてくれたのよ」
「ずっと闇にいた……感覚もなくて……」
「解毒薬には情動不安の副作用があるってドクトルが言ってたから、えっと、もう一回寝ようか、ブランケット掛けてあげる」
「……なんで……これ？」
レマンの青い瞳が不安気に揺れる。膝掛けの上の、手と手の間には、キラキラと輝く勲二等銀翼章が置かれていた。
「聖王からよ。重騎馬大隊を呼び寄せて帰国することにしたのは、レマンの実直な助言のおかげだって」
「……叛乱は……」
「重騎馬大隊の戦力がなかったら、正直、外壁は突破できなかったわね。でも安心して、叛乱貴族たちは、カサンドラ主催の“お茶会”の常連ってことがわかって、ほぼ一網打尽よ」
「……カサンドラ公爵の……」
レマンの黄褐色のショートヘアが左右に大きく振られる。水から上がったばかりの犬が水滴を払うかのように、何度も何度も、激しく振られる。
「レ、レマン？　ドクトル、ドクトル・ゲーラ、鎮痛剤を、ドクトル、早くっ」

夜霧に包まれる瓦礫の広場の一角で、焚き火が瞬く。
「本当にひさしぶりだねー」
焚き火の照り返しを受け、スーランの顔はオレンジ色の陰影で彩られていた。
「半年ぶりかな、もっとか、もっとだよね、元気だった？　アタイのことなんか、とっくに忘れちゃってると思ってたよ。でも来てくれたってことは忘れてなかったんだよね、ずっと想っててくれた？　ずっとはないか、ちょっとは想ってた？　ねぇ、ヨア」
地べたに腰掛けたまま、外衣のフードも目深に、アレキサンダーはスーランの笑顔を見やった。
オレンジの影が、頬に貼り付いている蝶のようにも見える。
「やだ、そんなにジッと見つめて。アタイは何も変わってないよ」
「――ああ」
目の粗い櫛で梳いたような短髪も、肩口から袖を切り取ったコートを上着にしていることも、スーランはあの時の――聖王となる前に出会った――ままだった。
唯一、違うのは、髪飾りの白い花か。
「――また――ここに来てもよいか？」
「もちろんだよ、また来て、って来てるじゃん、なんなら一緒に暮らしてもいいよ、ヨアは獲物ゲットするの上手いもんね、あははっ」
「今日は――何も持っていないのだ――」
「お、おねだりしたわけじゃないよ、今日はアタイがあげるよ、って何もないんだけど、あっ、これ、この花あげる」
髪飾りが差し出された。
「本物の花、切り花なんだけど、一年くらいは枯れないだろうって、この前、不死教団のロードからもらったんだ」
「――ダルタニアから？」
「枯れないって、なんでだろうね」
夜霧が渦巻きながら流れる。
「――美しき花は、余が持つよりもそなたが」
自分の声がエコーして聞こえた。
暗渠の奥底を覗き込んでいるかのように、視野が狭窄する。スーランの姿が不意に遠ざかり、すぐまた急接近した。
「ど、どうしたのヨア？　お腹すいてたの、花なんか食べちゃってぇ」
ぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇぇ――スーランの声が異様に間延びする――。
四方から悲鳴が入り混じった。
瓦礫の広場の住人であろう、食べられるはずのない岩を齧って口を血塗れにしている男がいる。止めようとする仲間に、岩を齧っていた男が襲いかかった。乱れた足音と絶叫が繰り返し反響し、夜霧が血飛沫で攪拌される。
悲鳴はアレキサンダーの眼前でも迸っていた。
「ヨ、ヨア、どうして……」
真正面から剣に胸元を貫かれたスーランが、涙と、そして鮮血を散らす。
「……お、お腹すいてたのに、花しかあげなかったから？　ご、ごめん、ごめんね……」
剣を引くアレキサンダーの返答は、咆哮と大量の涎だった。
人とは思えぬ同様の叫びが、広場の――街の――王城の――そこかしこから轟く。

人々を狂戦士化させる病原細菌“幻死病”が帝都に奏でる絶望の序曲であった。





©ARK SYSTEM WORKS

GUILTY GEAR 10th メモリアルブック

『ギルティギア』シリーズ　究極のファンブックがついに登場!!

"GUILTY GEAR"シリーズ10年の歴史

●シリーズ10年史
10年間にリリースされた『GUILTY GEAR』シリーズ17作品のデータを完全網羅。システムやグラフィックの進化、キャラクターたちの変遷を追ったデータ集！

●イラストギャラリー
既存の画集・設定資料集ではお目にかかれなかったお蔵出しイラストを多数掲載。未使用イラストの応酬にシリーズファンなら歓喜と驚愕の渦に巻込まれること間違い無し！

●キャラクター
初代『GUILTY GEAR』から『2』までに登場するメインキャラクター31人の設定、ゲーム中にくり出す必殺技などを完全掲載。バリエーション豊かなキャラクターボイスも掲載！

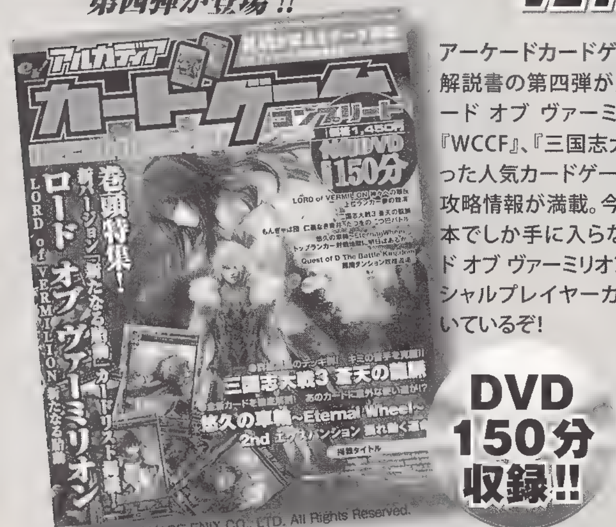
●設定資料&インタビュー
ゼネラルディレクター・石渡太輔氏監修による『GUILTY GEAR』ワールドの設定を大公開。作品を作り上げたスタッフたちの本音に迫る独占ロングインタビューも載っているぞ！

大好評発売中!! 価格2,416円(税込)

お詫びと訂正
※本ムックのP204-207のCOMMAND LISTページにおきまして、コマンド表の矢印がすべて文字となってしまっております。正しいものにつきましては、本誌ホームページ（http://www.arcadiamagazine.com/）のInformationより正しいPDFをダウンロードしてください。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びいたします。

アルカディア カードゲームコンプリート Vol.4

至高のカードゲーム解説書 第四弾が登場!!



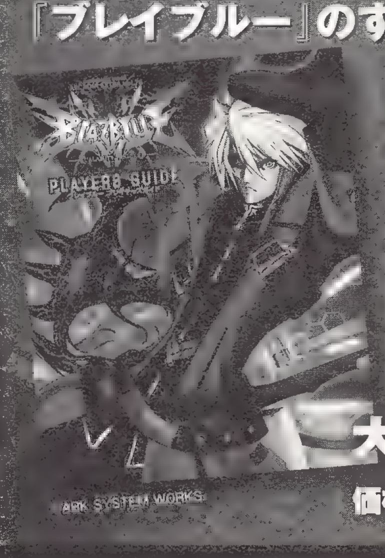
©2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

アーケードカードゲーム専門解説書の第四弾が登場。『ロード オブ ヴァーミリオン』、『WCCF』、『三国志大戦』といった人気カードゲームの徹底攻略情報が満載。今回はこの本でしか手に入らない『ロード オブ ヴァーミリオン』のスペシャルプレイヤーカードも付いているぞ!

大好評発売中!! 価格1,449円(税込)

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

『ブレイブルー』のすべてがここに!



美麗なグラフィックと重厚な世界観はもちろん、練り込まれたゲーム性でゲーセンを席巻している『ブレイブルー』の攻略ムックがついに登場。全キャラの技表や全技のフレームデータなどの攻略情報以外にも世界観やキャラクター同士の相関図などゲーム部分以外の魅力も徹底追及しており、ファンブックとしても大満足の内容となっているぞ。

大好評発売中!! 価格1,580円(税込)

enterbrain 株式会社 エンターブレイン

お詫び
予定していた闘劇魂Vol.13ですが諸般の事情により休刊となりました。現在のところ復刊の予定は立っておりません。関係者各位、および読者の皆さまにはご迷惑をおかけいたしますことを深くお詫び申し上げます。

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

enterbrain mook ARCADIA EXTRA
闘劇魂Vol.12



定価：1,449円（税込）
雑誌コード：61957-04

格闘ゲーマーのための専門誌第12弾の登場。『鉄拳6 BLOODLINE REBELLION』や『ブレイブルー』といった人気格闘ゲームの最新攻略情報を誌面とDVD映像で詳しく解説。格闘ゲームに強くなりたいなら必携の一冊だ。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.73
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0 オーナーライフがもっと楽しくなる5つの方法



定価：1,600円（税込）
雑誌コード：61956-88

最新バージョンに合わせた攻略情報はもちろん、エサやDOCターミナルのアイテムを完全収録。攻略情報の他にもコラムや小ネタなどボリューム満点の内容で、オーナーライフを100倍楽しくしてくれるムックとなっているぞ。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.72
GUILTY GEAR闘劇ヒストリー ベストバウトDVD 6年の名勝負集



定価：1,470円（税込）
雑誌コード：61956-81

闘劇×『GUILTY GEAR』の総集編が登場。闘劇6年間のベストバウトと、すべての大会の決勝を145分のDVDに完全収録。『GUILTY GEAR』シリーズのトッププレイヤーたちの熱き闘いから目が離せなくなること必至のプレミアムDVD！

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

バックナンバーのご案内
掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊社Webサイト（http://arcadiamagazine.com/）もしくは、エンターブレインWebサイト（http://enterbrain.co.jp/）から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法
刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法
エンターブレインWebサイト（http://enterbrain.co.jp/）からebten（エビテン）にアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト（http://arcadiamagazine.com/）でタイトルを確認し、support@ml.enterbrain.co.jpまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先
ebten（エビテン）　メールアドレス:support@ml.enterbrain.co.jp
カスタマーサポート　（お電話によるお問い合わせ）　電話番号:0570-060-555

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2009年
4月30日（木）
当日消印有効

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

コナミデジタルエンタテインメント様ご提供

1 BEMANI
オリジナルタンブラー
IIDX 1名様



2 BEMANI
オリジナルタンブラー
DDR X 1名様



3 BEMANI
オリジナルタンブラー
ギタドラ 1名様



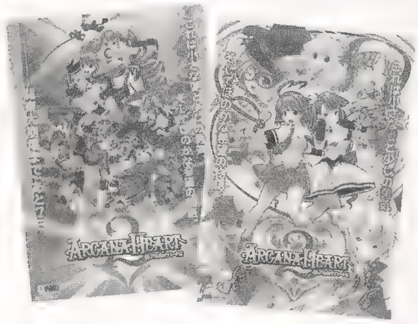
4 BEMAN
Iオリジナルタンブラー
ユビート 1名様



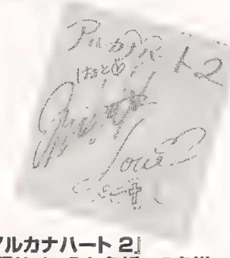
5 BEMANI
オリジナルタンブラー
ポップン 1名様



AQインタラクティブ様ご提供



6『アルカナハート 2』
声優サイン入りポスター
2種セット1名様



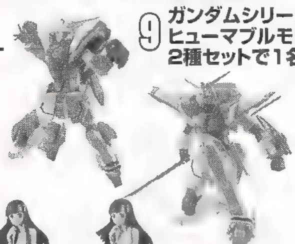
7
『アルカナハート 2』
声優サイン入り色紙　2名様



8
PS2ソフト
『すっごい!アルカナハート 2』
2名様

バンプレスト様ご提供

9 ガンダムシリーズ
ヒューマブルモデル3
2種セットで1名様





10 かんなぎ　組立式DX
フィギュア2
2種セットで1名様

セガ様ご提供



11 新世紀エヴァンゲリオン
ヴィネッティアム薫る春風
2種セット2名様



12 らき☆すた
ミニディスプレイフィギュア
2種セット2名様

13 東京ジョイポリスパスポート
5組10名様



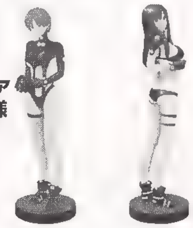
ナムコ様ご提供

14 ナンジャタウンパスポート
5組10名様



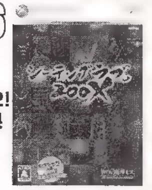
タイトー様ご提供

15
GANTS
リアルフィギュア
2種セット1名様



トライアングルサービス様ご提供

16
Xbox 360ソフト『シューティングラブ。200X』
（攻略DVD「ナイスDVD2!」、藤野社長サイン入り特典DVD同梱）
1名様



スクウェア・エニックス様ご提供

17
PRバーサーカー
10名様
※発送は6月の予定です。



ティームエンタテインメント様ご提供

THE KING OF FIGHTERS 2002
UNLIMITED MATCHオリジナルサウンドトラック
3名様



18

エンターブレイン提供



19
闘志再撃"拳を燃やせ"
ストリートファイターⅣ
全国大会DVD
3名様

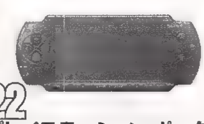
編集部提供



20
アルカディア特製
図書カード
10名様

21 ニンテンドーDSi
1名様





22
プレイステーション・ポータブル
2名様
※DS、PSPともに色は選べません

猿渡編集長の

房総ゲーセン狂騒曲

第五十五回「愛は流れる」

状況により変わらざるをえない。自分の意思で、より良い状況を作りだそうと変える。世界的に“CHANGE”と叫ばれているが、大事なのは自分自身がどんな未来を望むのかということ。

さわたり「定額給付金はまだ来ませんね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、ちゃんと住民税を払ってないと来ないんじゃないか？」

さわたり「ちゃんと払ってますよ」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、定額給付金をもらっても、ETCを買って国に返して終わり、みたいなもんじゃろ」

さわたり「まぁ、ゲームセンターでお金を使ってもらえるような誘導は難しいですね」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、国民にばらまくお金があるなら、もっと国民がお金を使いやすくなるよう、業界内の制度の改善などに費やしたほうが、中長期的に見て良いとおもったりするんじゃがなー」

さわたり「例えは、ゲーセン内での電子マネー化が進むなら、そういう仕組みを導入しやすくなるような経費に使う、とかね」

ぶっちゃけ先生「それが消費の促進に繋がるなら――、という例えじゃが、ぶっちゃけ、経済の活性化をさせるための原動力が、個人消費というんじゃ、そんなの国策とは言えんだろ、ってところじゃな」

さわたり「確かに」

ぶっちゃけ先生「まぁ、ぶっちゃけ、こういう主張をすべての業界で……なんてことは有り得ないので、あくまでも理論上の話じゃが、それだけ経済の下地を作り直さなきゃ、先行きは厳しいままだってことじゃよ」

●

業界各社の第三四半期の決算報告も出て、どのゲームメーカーやロケーションも厳しい状況であることがよく分かる。ぶっちゃけ、赤字の企業が多い。赤字じゃなくても、減収減益か、増収減益。いずれにせよ、例年にないレベルで業績が悪化している企業が多い。

しかもロケーションにおいては、消費税が今の5%から10%になる増税対策も、ガチで考えていかなければならない。1プレイ100円あるいは50円という設定に、消費税は含まれていない。3%や5%は騙しだまししのいで来たが、今を生きるので精一杯という状況では、次の増税時には沈没してしまうだろう。

そんな中、タイトーのロケーションで、1プレイ120円設定という試みがなされている。また、ナムコ、テクモ、カプコン、総商の4社が、電子マネーの実証実験を開始。セガなどはすでにEdyでのクレジットを進めているが、にわかにこうしたコイン周りの動きが慌ただしくなっている。これらがどう転ぶかはまだ分からないし、ある種の制度の変更も必要になるなど、大きな障害もある。しかし、何かを変えようと思ったら、動き始めるしかない。今を変えたいと思い、変えたいと行動した方向にしか、未来は向かわないからだ。どうにかしてもらおうと、他力本願で思っている人の描く未来には決してならない。

アルカディアも次号からリニューアル。物価や世相の厳しさを反映し、改定していかなければならないことも多いが、引き続きご愛顧をお願いしたい。

次号予告

2009年4月30日

新たな時代の流れとともに

アルカディアは生まれ変わります。

乞うご期待!!

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ビート・レイジング投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com

■そのほか店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com

■WWW管理者あて
webmaster@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8740 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部(各コーナー)係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
6月号(2009年4月30日)への投稿もよろしくお願いします!
7月号(2009年5月30日)への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

7月号／4月16日(木)必着
8月号／5月15日(金)必着

編集後記

●次号アルカディアから誌名ロゴが新しくなります！ もちろんそれだけではありません。誌面も併せて刷新致します。方針は、三つの読みごたえある記事を柱とした特集主義。入魂の記事を掲載していきますのでご期待ください。そのほか、新味のある記事作りに挑戦していきますので、ご要望、ご感想がございましたらお寄せください。アーケードゲーマーのなれの果てが作る新生アルカディア、暖かく見守っていただければと思います。今年でゲーメスト休刊から10年、何かやりたいものですね。（杉田）

●ついに「闘劇'09」の予選が始まった。今から7月5日（日）まで全国各地で予選大会を開催しているので、奮って参加してほしい。参加資格や条件などは一切無いので、52～53ページの予定表を見て、気軽に店舗に足を運んでほしい。（さわたり）

●万感語り尽くせないが、今までありがとう。そして、お疲れさまでした。10年前とはまた違う決断の時を迎える中、今一度原点に立ち戻って考える。こんな状況でも、楽しむことを忘れずに乗り切るしかない、か。（霜田）

●バーチャの全国決勝大会行って来ました。同大会初となる"ベスト4以上に関東（東京）勢無し"という特異なムードだったけど、優勝者が決まった瞬間納得。あと黒狼扇ハンマー 1:30台出る気がしない。（編集ホラー itakyo）

●リニューアルに際し、まずは目の前の闘劇関連記事を頑張ろうと、面白い見せ方を模索中。個別タイトルでは「すごカナ2」、「ブレイブルー」に加え「ストⅣ」も担当になったので、プレイヤーの皆さんよろしくです。（河野）

●掲載している各データ、付録の動画などをjbbsやwiki、ネット上に転載することを自粛する動きが少しだけ見られてきた。ちょっと遅かった気がするけど、いい循環ができるといいね。（好きなモノには投資する派　安藤）

●かなり操作性が変わった「頭文字D AS5」。前作の操作性があまり好きではなかったので、かなりうれしい変化でした。カード作ってやり込もうと思います。「R 改」と、どっちをメインにしようか悩み中。（野口）

●モバイルでやっていたイラストコラムですが、イラストレーターの皆さんが描きたいと挙げるその多くは決まって80年代後半のナムコキャラ。そういうコーナーだったとはいえ、やっぱパワーありましたね。あ、もう見られませんよ。（花澤）

●「三国志大戦3」の新バージョンのロゴが公開されました！ 時期的に新カードやらなんやらの期待も高まりますね！ そんなわけで、アルカディアとも今月でお別れ。お世話になった方々、ありがとうございました。（上田）

●3月は別れの季節といいますが、今年は特に多くの方がその活躍の場を移すということを感じます。そんな職場、職種を変えられる方々とできる限り多く今後も付き合って行ければと切に思っております。人とのつながり財産ですよね。（高瀬）

●年が明けてからというもののタイトなスケジュールが重なって、いまいちゲームセンターに行けなかったこのごろ。今回は割とまったりしたスケジュールだったようで、久々に「ⅡDX」をプレイしました。やっぱり面白いですね。（井川）

●本誌刷新の準備で余裕がゼロウィングな今日このごろ。ケツイも新たに新企画を打ち出す所存ではありますが、何ぶん時間がなくて大往生の危険あり。だれか時間とか止めてくれる人募集中！ 助けて、真尾まお！（松浦）

●痛みを知らない子供が嫌い。心を無くした大人が嫌い。優しいアルカディアが好き。えっと、僕今月をもって退職します。今思い返すと楽しい思い出ばかりでした。また、どこかでお会いしましょう。（原＠第1章 -完-）

●いよいよ闘劇予選が始まりました。決勝トーナメントもいいのですが、予選会も数多くの熱戦が繰り広げられており、オススメです。どの種目を見に行こうかいろいろと悩んでしまうのが問題ですな！（尾崎）

●/∞凵凵∞ SO業務用、MS家庭用、SO携帯機と来たなら、そろそろ業務ｒア¦¦の の¦ 用で見たいなあとか。SYSTEM357で完全新展開とか。//リウノレ ゲーマーとしてはさ。さてGO前へ～っと。ｒァ（'д' 山田）

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より開示できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート**0570-060-555**
（土・日・祝祭日を除く 12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　青柳 昌行
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■副編集長　杉田 哲朗
■デスク　霜田 和人
■編集スタッフ　伊丹 恭／河野淳一／野口 晶／安藤 慶祐／花澤 貴宏／上田 裕生／高瀬 康次／井川 史也／松浦恵介／原 孝則／山田 卓志／尾崎 貴也
■編集協力（五十音順）　穐山秀明／age／飛鳥／伊勢猫／いるす／栄斗／MVP／OYZ／がーくん／カイゼルちくわ／栗田／黒鉄タカスエ／京城／げっつ☆先生／KYO／極限堂／KEN／ケンちゃん／C・LAN（トリスター）／庄司卓／白／ずるずる㊎／タケヤマ／田渕健康（トリスター）／ちび太／茶柱／つの☆きょう／鉄男／伝説のオタク／ねむにゃん／ノイ／パチ／はなだ／バベル樋口／ハメコ。／fan114／蕪木統文／福士／フラン／マッハ／めんま／ユウ／芳乃／よるよる
■制作協力　株式会社アークライト　片岡大輔（編集）／田頭恒太（編集）／柳生詳史（デザイン）／清野宏之（デザイン）
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／安井 朋美／大井 由実子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■制作協力　藤原 城嗣
■フォトグラフ　Studio T（五十音順）／鬼束 麻里／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／吉田 佐知子／和田 貴光
■イラスト（五十音順）　天野シロ／今井神／タケシマサトシ／森茶／湯川真真
■業務部　青木 孝道　森村 利佐
■営業部　後藤 剛／堂前 秀隆／中村 宣忠／廣原 洋祐
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／八田竜馬／樋口 尚子／梅山 達夫
■企画宣伝　松永 智史／兎束 龍憲
■編集総務　須藤 史紀／高木 由美子／時田 寛子

月刊アルカディア 5 月号 [No.108] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.108
第10巻 第5号 通巻第108号 平成21年5月1日発行（毎月1回1日発行）　雑誌11547-05
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1　0570-060-555（代表）
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/　e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com
■印刷所：凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は142ページに掲載されています。はがき裏面のA1～3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア5月号[No.108]アンケート対応番号

1	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT
2	レイジングストーム
3	プロジェクト ケルベルス
4	弐輪 -NIRIN-
5	クイズマジックアカデミー 6
6	豪血寺一族　先祖供養
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ XII
8	ブレイブルー
9	闘劇'09
10	ビートレイジング
11	ロード オブ ヴァーミリオン 新たなる胎動
12	beatmania ⅡDX 16　EMPRESS
13	ポップンミュージック17 THE MOVIE
14	GuitarFreaksV6 BLAZING!!!!
15	DrumManiaV6 BLAZING!!!!
16	DanceDanceRevolution X
17	悪魔城ドラキュラ THE ARCADE
18	三国志大戦3　蒼天の龍願
19	悠久の車輪～Eternal Wheel～3rd エクスパンション 二振りの宿命
20	LORD of VERMILION 煉獄への誘い
21	World Club Champion Football Intercontinental Clubs 2007-2008
22	頭文字D アーケードステージ5
23	セガネットワーク麻雀 MJ4 Ver.B
24	DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0
25	月刊ナムコ魂 Vol.4
26	アルカディ屋
27	デモンブライド
28	アルカナシグナルズ
29	タツカブHEROESカフェ
30	アルカディアフロンティアーズ
31	猛者通信ドス龍
32	杏野はるなのレゲー最高♥
33	アルカディアクーポン
34	アーケードニュースアナライズ
35	アルカディアデータベース
36	プライズワンダーランド
37	ハイスコア全国集計
38	イベントリスト
39	パチャっ子インフィニティ 5 R
40	鉄拳6 BLOODLINE REBELLION
41	タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
42	すっごい！アルカナハート2 ～転校生 あかねとなずな～
43	ストリートファイターⅣ
44	メルティブラッド アクトレスアゲイン
45	悠久の車輪～Eternal Wheel～Heritage 第九話
46	アルカディアエクストラ
47	読者プレゼント
48	房総ゲーセン狂騒曲
49	次号予告
50	奥付・編集後記

Q10.学校・職業・その他

1	小学生	10	予備校生
2	中学1年生	11	大学生
3	中学2年生	12	大学院生
4	中学3年生	13	会社員
5	高校1年生	14	自営業
6	高校2年生	15	主婦
7	高校3年生	16	フリーター
8	短大生	17	無職
9	専門学校生		

［お願い］

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。

アルカディア No.108

アンケートはがき

P.144にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の表紙はどうでしたか?

A4. □満足　□まあまあ満足　□普通　□少し不満　□不満

その理由〔　　　〕

Q5. 今後のアルカディアで読みたい記事を教えてください。

A5. □ゲームタイトルの最新攻略　□開発者インタビューor対談記事

□設定資料集&データ集　□キャラクターファンページ

□そのほか〔　　　〕

Q6. 闘劇'09店舗予選に参加する予定はありますか?

A6. □ある　□ない　参加予定タイトル〔　　　〕

Q7. 今、一番注目しているアーケードゲームを教えてください。

A7. 〔　　　〕

Q8. 今、一番熱中しているアーケードゲームを教えてください。

A8. 〔　　　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　　　〕ページ　〔　　　〕さんの投稿

自由欄〔　　　〕都 道 府 県　P.N〔　　　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払郵便

麹町支店承認

9712

差出有効期限
平成23年1月
31日まで
（郵便切手不要）

郵 便 は が き

102-8790

483

（受取人）
（株）エンタープレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア 編集部

アルカディア No.108 アンケート係

フリガナ		年 齢	性 別	A10.職業	プレゼント番号
氏 名		歳	男・女		※
生年月日	西暦 年 月 日	電話 ( )			
住 所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区				

※プレゼント番号はP142参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。

A11. □書店 □eb雑誌の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Webサイト □前号も購入している □そのほか〔 〕

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A13. □Wii □ニンテンドーゲームキューブ □ニンテンドーDS（Lite、i含む） □プレイステーション3 □プレイステーションポータブル □プレイステーション2 □Xbox360 □そのほか〔 〕 □家庭用ゲーム機は持ってない



ARCADIA 108
発行人／浜村 弘一 編集人／青柳 昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
enter brain
●特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-05
4910115470598
00657